MEGÚJULTUNK! PLUSZ 16 OLDAL! PC-S TARTALOMMAL IS!

599 Ft
KIZÁRÓLAG AZ 576 ÜZLETEKBEN

576 KByte

A VIDEOJÁTÉK-MAGAZIN ■ PS3 X360 WII PC PS2 DS PSP

AJÁNDÉK HŰTŐMÁGNES
GYŰJTSD ÖSSZE MIND A NÉGYET!



Exkluzív teszt

CALL OF DUTY WORLD AT WAR

Teszt + nyereményjáték

GEARS OF WAR 2

Teszt + nyereményjáték

RESISTANCE 2

Előzetes

STAR WARS THE OLD REPUBLIC

2008. nov.
799,-
ISSN 2060-3126

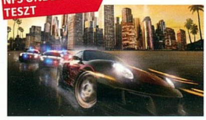
AJÁNDÉK!
AKÁR 1500 FT ÉRTÉKŰ VÁSÁRLÁSI UTALVÁNY
300 000 FT ÉRTÉKŰ NYEREMÉNYJÁTÉK
FANTASZTIKUS ELŐFIZETŐI AKCIÓ

Tesztek
Mirror's Edge
Fable 2 Red Alert 3
Fallout 3 Far Cry 2
Bioshock (PS3) Lips
Warhammer Online...

STREET FIGHTER 4 INTERJÚ



NFS UNDERCOVER TESZT



RESIDENT EVIL 5 ELŐZETES



Impresszum

576

576 KByte
A videojáték-magazin
576@576.hu
www.576.hu

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Bényi László (grath@576.hu)
Layout és tördelés: Szalontai Attila (sz.attila@576.hu)

Laptulajdonos
Balogh Zsolt

Marketingigazgató
Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)

Hirdetésfelvétel
Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)
06 70 977 92 35

Kiadó
Kinizsi Invest Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112.
Levélcím: 1329 Budapest, Pf 24. (Árpád Üzletház).
Telefon: 06 1 369 26 86.

Nyomda
Offset és Játéknyomda Zrt.
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)

Terjesztés
Hírker Rt, NH Rt.

Előfizetés
Comgame „576" Kft és alternatív terjesztők.
Előfizetés levélcíme: 1329 Bp. Pf. 24.
www.576.hu/elofizetes

ISSN: 2060-3126

Sziasztok!

Mint azt sokan már tudták, a többieknek pedig már a címlapról is feltűnhetett, az 576 bizony komoly változásokon ment át. Az 576 Konzol tizenegy éve, '97 decemberében indult, és egész mostanáig szinte változatlan kinézettel, szerkezettel és gárdával készült – a változásra pedig most érett meg az idő. Az újságot átlapozva láthatjátok, hogy a lap látványvilágát teljesen átalakítottuk; próbáltunk egy modern, ám látványos arculatot készíteni, ahol természetesen a szövegnek is kiemelt szerepe van (a régi gárda nagy része továbbra is a magazinnál dolgozik).

Az ismét 576 KByte néven futó magazin egyrészt ténylegesen is hosszabb lett, másrészt tartalmilag is kibővült: a platformok közül befogadtuk a PC-s játékokat, és a tesztek és hírek mellett találtok interjúkat és előzeteseket, beszámolókat különféle eseményekről és írásokat a játékvilág minden fontos változásáról.

Ha megtetszik az újság, azt egyrészt köszönjük, másrészt pedig figyelmedbe ajánlanánk fantasztikus előfizetési akcióinkat. A részleteket a 42. oldalon találod, de röviden arról van szó, hogy egyéves előfizetés mellé ajándék teljes árú játékot adunk – és nem is akármilyeneket!

A fentiek mellett természetesen rengeteg ajándékkal, kedvezménnyel és nyereményjátékkal kedveskedünk nektek, no meg az őszi játékfelhozatal legnagyobb címeinek tesztjeivel is. Mindehhez jó szórakozást kívánunk, és természetesen szeretnénk hallani véleményeteket is a megújult lapról. Legyen kérdésed, javaslatod, panaszod, az 576@576.hu emailcímen azt eljuttathatod hozzánk. Találkozunk decemberben is!

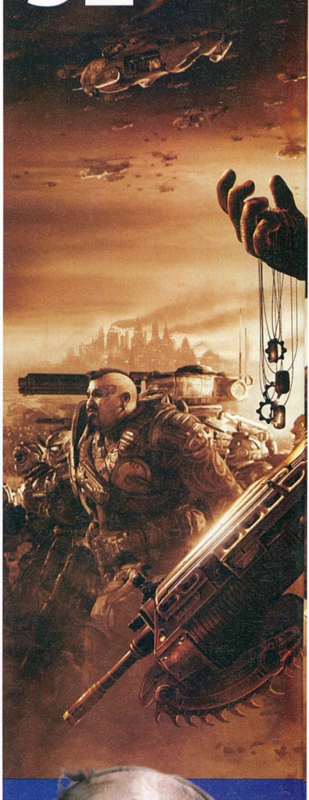
Jó játékot
Grath



576 KBYTE 01.SZÁM 2008. NOVEMBER

tartalom

MÉG TÖBBET AKARSZ? LÁTOGASS EL AZ 576.HU-RA













576 KBYTE TESZTEK

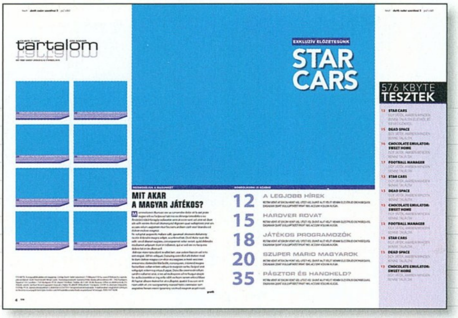
csevegő

Mivel az újság meglehetősen nagy átalakuláson ment keresztül, úgy gondoltuk, hogy ebben a számban nem szerepeltetjük a megszokott levelezési rovatot. Persze odáig nem merészkednénk el, hogy az évtizedes múltra visszatekintő Csevegőt teljesen leállítsuk, hisz ez nem volna rendes dolog tőlünk. Így aztán most, kivételesen, csak az első számunkban egy ilyen mini-Csevegőt szerepeltetünk, aztán ahogy – remélhetőleg – jönnek a vélemények a megújult 576 KByte-ról, következő számunkban már két oldalon is csak szűkösen fogunk elférni.

Ezért megint kérnék mindenkit, hogy bármi óhaja-sóhaja, kérdése van az újsággal kapcsolatban, vagy csak feldobná a napját, ha egy káromkodásokkal teli levéllel küldene el minket a melegebb éghajlatokra (akár, mert nem tetszik neki az új design, akár, mert a kedvenc játéka csak annyit kapott, amennyit), az nyugodtan használja ki az email modern találmányát. A címünk **576@576.hu**, levelesládánk mindenkit sok szeretettel vár.

De hogy annak is legyen oka írni, akinek semmi változás nem tűnt fel a Konzol-időkhöz képest, fel is dobnék egy kérdést: mit tegyünk az értékelőkkel? Először úgy gondoltuk, hogy érintetlenül meghagyjuk a Konzolban szereplő rendszert, mely .5-ös ugrásokkal halad. A gond akkor jött, amikor több játéknak is 9 pont járt volna e rendszerben, de azért voltak köztük eltérések. Például mindenképpen szerettük volna, ha a Fallout jobb értékelést kap, mint a Fable, a Gears of War 2 pedig, mint az új Call of Duty (de egyik sem ért sem 8.5-öt, sem 9.5-öt) – ezért kísérleti jelleggel néhány játéknál eltértünk ettől a megoldástól. Persze ezen a legkönnyebb változtatni, szóval várjuk az ötleteket. Legyen minden százalékos; legyen csak tíz pontunk; tartsuk meg a „felenkénti" emeléseket; vezessünk be egy forradalmi, 173-ig terjedő pontrendszert – írd meg, hogy te mit szeretnél!

Grath



■ **Fenn a tartalomjegyzékünk eredeti, kissé szögletes terve látható, alul pedig a konkrét tördelési folyamat során kialakult, végleges képe. Egyszerűsítettünk, nagyítottunk, bontottuk a rendet...**



576 KByte akciós ajánlata

2008. december 10-ig

LEGO BATMAN THE VIDEOGAME

		kuponnal
PC	7.999,-	7.199,-
Playstation 2	7.999,-	7.199,-
Playstation 3	14.999,-	13.499,-
XBOX 360	14.999,-	13.499,-
PSP	9.999,-	8.999,-
Wii	12.999,-	11.699,-
NDS	9.999,-	8.999,-

PC

		kuponnal
Mercenaries 2	6.999,-	6.299,-
Red Alert 3 PREMIUM EDITION	12.999,-	11.699,-
Guitar Hero III. + gitár	19.999,-	17.999,-
Fallout 3	11.999,-	10.799,-
Dead Space	4.999,-	4.499,-
Rome Total War Anthology	9.999,-	8.999,-
WOW Lich King	9.999.-	8.999.-

PS2

Kung Fu Panda	9.999,-	8.999,-
Guitar Hero III. + gitár	19.999,-	17.999,-
Ace Combat 5	4.999,-	4.499,-
Naruto Uzumaki C. 2.	7.999,-	7.199,-
Resident Evil 4	5.999,-	5.399,-
FIFA 09	9.999,-	8.999,-
NFS Undercover	9.999.-	8.999.-

PS3

Mercenaries 2	14.999,-	13.499,-
FIFA 09	14.999,-	13.499,-
Bioshock	16.999,-	15.299,-
Fallout 3	16.999,-	15.299,-
Dead Space	14.999,-	13.499,-
Little Big Planet	16.999,-	15.299,-
Singstar ABBA	10.999,-	9.899,-
Singstar ABBA + mikrofon	16.999.-	15.299.-

XBOX 360

Alone In The Dark	10.999,-	9.899,-
Gears of War 2	15.999,-	14.399,-
Banjo (november 14-től)	13.999.-	12.599,-
Fallout 3	16.999,-	15.299,-
Fable 2	15.999,-	14.399,-
Fable 2 LIMITED EDITION	17.999,-	16.199,-
FIFA 09	14.999,-	13.499.-

PSP

NFS Undercover	11.999,-	10.799,-
FIFA 09	11.999,-	10.799,-
Ace Combat X	4.999,-	4.499,-
Star Wars: The Force Unleashed	10.999,-	9.899,-
God of War Chains of Olympus	5.999,-	5.399,-
LEGO Indiana Jones	10.999,-	9.899,-
Loco Roco 2	7.999,-	7.199.-

Wii / NDS

Boogie + mikrofon	9.999,-	8.999,-
Super Smash Bros. Brawl	13.999,-	12.599,-
Mario Kart + kormány	13.999,-	12.599,-
Madden NFL 09	14.999,-	13.499,-
Spore Creatures	9.999,-	8.999,-
Zubo	9.999,-	8.999,-
Naruto NINJA COUNCIL	11.999,-	10.799.-

ÚJ ÜZLETEKET NYITUNK!

Debrecen Fórum BK.
(nyitás: 11.13.)

Kaposvár
(nyitás: 2009.04.02.)

internetes rendelés: www.576.hu

telefonos rendelés: 06 70 365 0385
(hétköznap 8-16 óra között hívható)

VIDÉKI ÜZLETEINK

Debrecen Plaza	06 52 342 120
Eger Agria Park	06 36 312 031
Győr Árkád	06 96 555 049
Kecskemét Malom	06 76 320 474
Kanizsa Centrum	06 93 317 179
Nyiregyháza Korzó	06 42 688 208
Pécs Árkád	06 72 523 909
Szeged Plaza	06 62 468 978
Szolnok Pelikán BK.	06 56 344 478
Tatabánya Vértes Center	06 34 801 440

BUDAPESTI ÜZLETEINK

Arena Plaza	06 1 324 70 04
Árkád Üzletközpont	06 1 434 80 76
Campona Üzletközpont	06 1 424 34 24
Duna Plaza	06 1 239 28 58
Europark	06 1 280 95 85
Mammut 2 Üzletközpont	06 1 345 80 76
Pólus Center	06 1 419 41 17
Westend Üzletközpont	06 1 238 75 76

576 KByte ÜZLETEK

A feltüntetett kedvezményt a kupon leadásával lehet érvényesíteni. A kupon 1 termék vásárlására érvényes 2008. dec. 10-ig illetve a készlet erejéig.
-10%
Más akcióval nem vonható össze a kedvezmény.

A fenti játékokat az akciós kuponnal 10% kedvezménnyel bármelyik 576 KByte üzletben megvásárolhatod december 10-ig, vagy a készlet erejéig!
Az árváltoztatás jogát a Comgame 576 Kft. fenntartja.



LAUNCH PARTY

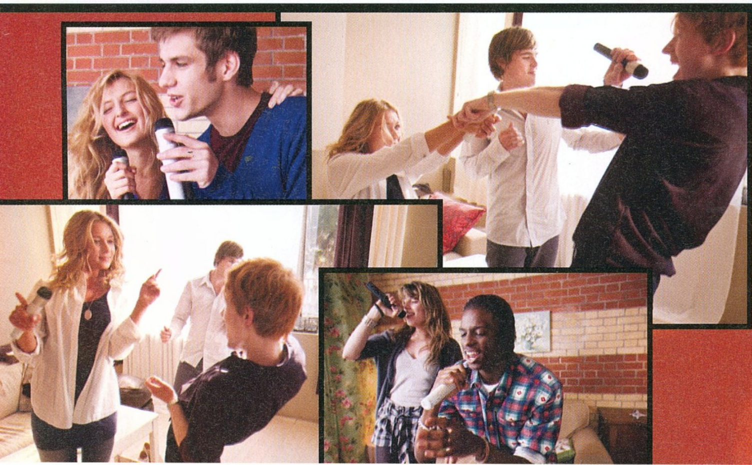
November 5-én, két nappal a játék megjelenése előtt került megrendezésre a GoW 2-nek dedikált nyitóbuli. A Microsoft mindent bevetett, hogy a 200 meghívott jól érezze magát: kibéreltek egy rendkívül hangulatos, katakombaszerű mulatóhelyet a Citadellán, és azt teletömték vörös fényekkel, Xbox 360-akkal és bögyös lányokkal. Az estét Cliff Bleszinski, a játék designere nyitotta meg egy magyar játékosoknak szóló videoüzenettel. Ezt követte Danny Blue mentalista, aki e sorok íróját vágta majdnem ketté egy láncfűrésszel... Szerencsére a dolog nem fajult el, és a varázsló helyét a színpadon valami sokkal kevésbé fenyegető vette át: három, testfestést és miniszoknyát viselő leányka. Ekkor a jelenlevők tábora kettébomlott, az egyedül érkezettek lecövekeltek a színpad előtt, és legeltették a szemüket – a társaság másik fele pedig barátnőivel, feleségeivel az oldalán pedig elment játszani a hálóba kötött gépekre, hogy egy mészárlással levezessék a felgyülemlett feszültséget.



■ Cliff Bleszinski, Bono és Al Gore beszédre készülnek a Föld Megmentése Egyesület díszvacsoráján

A képek forrása: Microsoft, handras.hu





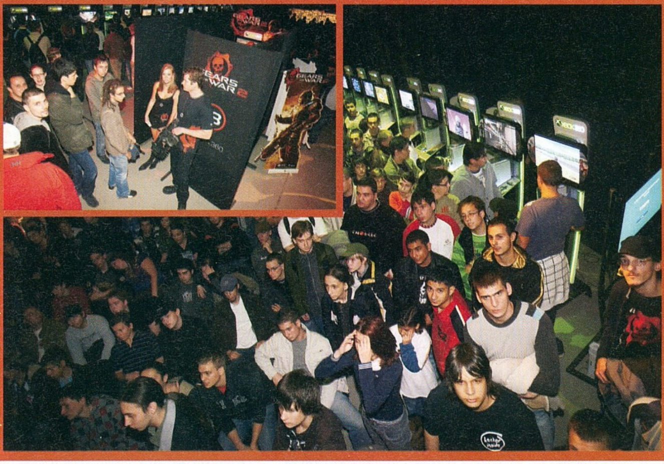
LIPS PARTY

NYERJ BELÉPŐT!

A Microsoft a Lips (tesztünket lásd a 92. oldalon) című karaoke-játék tiszteletére is szervez egy nagy bulit, melyre most páros VIP-belépőt nyerhetsz tőlünk. A rendezvény november 19-én kerül megrendezésre Budapesten, szóval csak olyanok jelentkezését várjuk, akik el tudnak majd jönni – és akik elmúltak 18 évesek. A jelentkezéshez küldj egy levelet a nyeremenyjatek@576.hu címre, november 18. délig – és semmiképpen ne felejtsd el leírni a telefonszámodat, amin el tudunk érni, ha te nyertél.

BUDAPEST GAME SHOW 2009

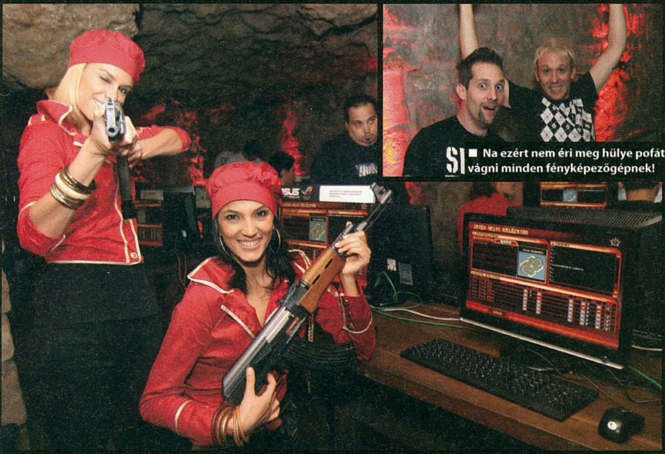
A tavalyi BGS (igen, a japán kiállítástól csórta a nevét) még egy hirtelen ötleten alapuló, nem különösen megtervezett esemény volt, az idei viszont már sokkal többet nyújtott. A Millenárisban megrendezett egész napos játékkiállításra több ezren jöttek el, hogy kipróbálják az idei év minden nagy durranását (az eseményt a Microsoft szponzorálta, úgyhogy csak az X360-as és a PC-s kínálat vonult fel). Ott volt a Tomb Raider és a Fable 2, a Banjo Kazooie és a Dead Space, no meg a Gears of War 2, amelynek külön kis „szentélyt" emeltek. A játékokhoz épp nem odaférők sem unatkoztak, hisz egész nap előadások mentek (a legnagyobb sikert vitathatatlanul a Guitar Hero aratta), lehetett Warhammer figurákat festegetni, és még egy brutális Aknakereső-versenyt is rendeztek. A jövő évi show még nagyobb, még gigantikusabb lesz – úgy néz ki, hogy végre nekünk is lesz egy rendes, újdonságokkal teli játékkiállításunk!



A képek forrása: Microsoft, Max & Future

RED ALERT 3 LAUNCH PARTY

Az EA ugyan furcsán, a Red Alert 3 megjelenése után pár nappal rendezte meg a bulit, de legalább a hangulatra nem lehetett panasz. Ők is egy katakombát béreltek, csak ezúttal nem a Citadella, hanem a Budai Vár alá szálltunk le. Mit tesz isten, itt is lányok fogadták a nagyérdeműt – ide bárki bejöhetett – itt néhány vörös ruhácskába beöltözött, AK-val felszerelt magyar híresség köszöntött minket. Itt különösebb rendezvény nem volt, hisz mindenki, mind a 150 összegyűlt játékos azonnal a hálózatba kötött gépekre pattant, és megindult a gigantikus LAN-parti. Sajnos a döntőt még úgy sem tudtuk kivárni, hogy egyszer alaposan eltévedtünk a sötét járatokban (így jár, aki a „na mi lehet arra, ahol már nincsenek Red Alert-plakátok" kérdésre egy laza „nézzük meg"-gel válaszol), de a győztesnek innen is gratulálunk!



SI ■ Na ezért nem éri meg hülye pofát vágni minden fényképezőgépnek!

A képek forrása: EA

YOSHINORI ONO-INTERJÚ

Az utcai harcosok visszatértek!

A Games Convention kiállításon volt szerencsénk elbeszélgetni a Street Fighter 4 atyjával, a rendkívül szimpatikus és lelkes Yoshinori Onoval, aki minden kérdésünkre válaszolt.



Hello! Először is gratulálnánk, az előbb zavartunk le néhány menetet a Street Fighter IV játéktermi verziójával, és minden régi beidegződésünk villámgyorsan előjött! Mintha csak a SF2 újult volna meg...

Köszönöm, szerencsére mindenkinek ez a véleménye a játékról. Alig pár hete jelent meg a játéktermi verzió Japánban [az interjú augusztusban készült], és egyelőre nagyon pozitívak a tapasztalataink. Noha a játéktermek nálunk bármelyik másik országhoz viszonyítva hihetetlenül népszerűek, a tapasztalatunk szerint a látogatottságuk azért csökkent valamennyit – de úgy tűnik a Street Fighter 4 visszacsalogatja az embereket.

Amennyire mi meg tudtuk állapítani, az utolsó nem-gyűjtemény, nem-port és nem-remake Street Fighter, ami megjelent, az EX3 volt, még 2001-ben. Miért kellett ennyit várni az új részre, és ekkora szünet után most mivel sikerült meggyőzni a Capcom fejeseit?

A szüneteltetés egyik fontos oka természetesen az eladások csökkenése volt – amíg a SNES-korszak talán legnépszerűbb játékstílusát a verekedős játékok jelentették, addig a PS2-es időszakban az akciójátékok és a szerepjátékok is sokkal több embert vonzottak már. De az is fontos volt, hogy a sok tesztelés, kiegyensúlyozás, új verzió segítségével gyakorlatilag minden Street Fighter-sorozat – az adott határok között persze – elérte a maximumot. Lehetett volna persze még több karaktert, még több pályát, még több kombót elkészíteni, és kiadni egy új Alpha-, EX-, vagy DF3-epizódot, de mindenki érezte, hogy ez tulajdonképpen értelmetlen lenne. Ha új Street Fighter lesz, akkor megújulás lesz – csak mivel senkinek nem volt ötlete rá, hogy ez mi legyen, hosszú-hosszú éveken keresztül nem történt semmi.

És hogy jöttél te a képbe – hogy lettél zeneszerzőből, zenei rendezőből producerré?

Egyszerűen én voltam az egyetlen, aki folyamatosan egy új Street Fighter ötletével bombázta a Capcom vezetőségét, így aztán engem tettek felelőssé az egész projektért! [nevet] Szerencsére bármilyen kiállításon újságírók, rajongók kérdeztek bárkit a Capcomnál, mindig az első kérdések között volt, hogy mikor lesz új Street Fighter – tehát mindenki tudta, hogy az emberek érdeklődnek. Aztán megkaptam az engedélyt, a csapatot, és elkezdtünk dolgozni. És végül jött az Xbox Live Arcade-en megjelent Hyper Fighting, ami minden várakozást felülmúlóan népszerű lett, és ez hatalmas lelkesedéssel töltötte el a csapatot.

Mennyi időtök volt a februári premier előtt?

Olyan két év. Nem emlékszem pontosan, de nagyjából két év, amiből persze az első hónapok csak az ötleteléssel, az új dolgok próbálgatásával teltek.

És hogy érezted magad a prezentáció előtt?

[nevet] Hú, úgy izgultam, mint még soha, mint egy kisgyerek! Szerencsére minden jól ment, az emberek nagy részének tetszett a grafika is és a játékmenet is – bár az interneten azért elég sok kritika érte az előbbit. Részben ennek köszönhető, hogy a tintapacákkal megeffektezett támadásokat azóta megfosztottuk ettől a látványelemtől.

Az új karakterekhez honnan jöttek az ötletek? Rufus például elég... khm... furcsa figura...

Igen, pont ez, a figyelemfelkeltés volt a fő célunk Rufusszal. Annyira különleges karakter, hogy mindenképpen megjegyzed. Ráadásul eddig sem szűkölködtünk különleges figurákban, gondolj csak Blankára vagy Dhalshimra. Rengeteg új karakterünk van amúgy, Crimson Viper például a nyugati ízlésnek megfelelően készült, El Fuerte pedig a kicsit őrültebb japán rajongókra gondolva került kialakításra.

Neked ki most a kedvenc karaktered?

Dhalsim, pedig nagyon utáltam szegényt. Egyszerűen annyira erősek a támadásai, hogy szó szerint egy évbe telt, mire sikerült kiegyensúlyoznunk, legyengítenünk őket. Eleinte nagyon aggódtam, hogy ki kell hagynunk, de sok ezer óra beleölésével, szinte végtelen teszteléssel sikerült megoldanunk, hogy erős maradjon, de ne legyen túl erős. Viszont annyit játszottam vele ennek következtében, hogy már messze vele vagyok a legjobb...



■ Seth, a játéktermi verzió hihetetlenül aljas főellensége az otthoni változatokban kibontható karakter lesz.





CRIMSON VIPER
Viper „punk üzletasszony" imázsa egészen vadító. Harcban is különleges, magasabbra ugrik ugyanis, mint a többiek, köszönhetően a csizmába rakott fúvókáknak...



EL FUERTE
A név és a kép is árulkodik: El Fuerte természetesen egy mexikói luchador, ennek megfelelően a lomhább, de erősebb kategóriába tartozik. Ja, és remek szakács...



ABEL
Az amnéziás francia fickó még arra sem emlékszik, hogy hol tanult - küzdési stílusa mindenesetre több harcművészeti ág furcsa keveréke.



RUFUS
Rufusról semmit nem tudunk azon kívül, hogy dagadtabb, mint E Honda és rondább, mint Blanka. No és azt, hogy legerősebb támadása a Messiah Kick névre hallgat...

Az új harcosok

Amennyire tudjuk, a játékot a Dimps fejleszti, nem pedig valamelyik belső Capcom-stúdió. El tudnád mondani, hogy ez miként is zajlik?

Mi, azaz a Capcom adja az összes grafikai anyagot, a karakterek támadásait, és úgy általában minden design-tervet a menüktől az opciókig. A Dimps végzi a programozást, és az egyensúlyozást. Persze ők nem csak egy végrehajtó kéz, hanem remek ötleteik is vannak – sőt, kevesen tudják, de a Dimps alapítója és vezetője, Takashi Nishiyama az eredeti, 1987-es Street Fighter vezető designere volt. Ráadásul körülbelül húsz percre van az irodájuk a miénktől, tehát szinte alig érezni, hogy két külön csapat dolgozik a játékon.

Eddig minden Street Fighterhez körülbelül egymillió átalakított, kibővített verzió jelent meg. Ilyenről lehet szó a SF4 kapcsán is?

Konkrét tervek nincsenek, de nem is zárunk ki semmit. A konzolos verzióknak két nagy előnye is van, az egyik, hogy a játéktermi verzió minden tapasztalatát, javítását fel fogjuk használni, másrészt pedig ott van az online kiegészítők, javítások lehetősége is. Persze az a cél, hogy tökéletes játékot adjunk ki, de például az internetes játék lehetősége miatt előfordulhat, hogy ilyen-olyan mértékben bele kell nyúlnunk a játékba.

Említettem, hogy Dhalsim kiegyensúlyozása mennyi időt vett igénybe – képzeld el, ha csak egy túl erős dolgot benne hagytunk – ezt valaki felfedezi, és másnap már mindenki vele játszik, azt az egy kombót erőltetve.

Amúgy a régi rajongók mit szóltak hozzá? Más volt a SF2-es és a SF3-as brigád véleménye?

Persze, hisz az a két játék is teljesen eltérő volt. Ugyan a műfaj ugyanaz volt, de az egyik a profi szintet képviselte, a másik pedig a mindenki által játszottat. Olyan a Street Fighter, mint a foci, vagy a sakk, vagy a póker: valamilyen szinten mindenki tudja ezek szabályait, részt tud venni bennük. De az igazi profik, mint mondjuk az orosz és indiai sakkmesterek, vagy a Manchester United játékosai teljesen más szintet képviselnek – az a szint a Street Fighter 3. Amikor te sakkozol a nagyszüleiddel, vagy pókerezel a haverjaiddal, az a Street Fighter 2. Mindkettő jó, mindkettő ugyanaz a sportág, és mind a kettőre szükség van – csak az egyik az igazán profi, versengő játékosoké, a másik pedig a nagyközönségé, ahol nem a győzelem, hanem a részvétel a fontos. A Street Fighter 4 elkészítésével az volt a célunk, hogy mind a két tábort megszólítsuk. Azaz egyfelől a hardcore réteg, akik a mai napig bajnokságokon vesznek részt, megtalálják azt a hihetetlenül mély rendszert, amit szeretnek, másrészt pedig az átlag játékosok is elboldogulnak vele. Nem kell annyi alrendszert megtanulni, mint az SF3-ban, de aki igazán bele akar menni, annak ott vannak a Fókusz-támadások, a Szuperkombók és az Ultrakombók.

> „A konzolos verzió 2009 első negyedévében várható, és lesznek benne különleges, extra dolgok..."



Yoshinori Ono **a kilencvenes évek közepén csatlakozott a Capcomhoz, mint hangmérnök, majd zenei direktor - később pedig karakterdesigner lett. Az Onimusha 3 után a SF4 a második játék, ahol producerként működik közre.**

Ezeket be tudnád mutatni? A japán nyelvű leírást annyira nem értettük meg...

Persze. A Fókusztámadás két részből áll, egyrészt egy támadást védünk ki vele, másrészt akár ellentámadást is elindíthatunk belőle. Ha jó időben egyszerre lenyomod a közepes rúgást és az ütést, akkor kivéded a támadást, ha nyomva tartod, akkor ebből vissza is támadhatsz. Minél tovább tartod nyomva a gombokat, annál erősebb lesz a válaszcsapásod, és ezt rengeteg másik támadással is össze lehet fűzni.

A Szuperkombók egy mércéből táplálkoznak, ami akkor telik, ha megütöd az ellenfelet és a legtöbb ismerős lehet a Street Fighter 2 Turboból. Az Ultrakombók mércéje akkor telik, ha téged ütnek meg, és ha sikerül elsütni egyet, akkor a kamera kivált a szokásos oldalsó nézetből, és egy rendkívül látványos támadássorozat keretében semmisíted meg az ellenfeledet.

Végül meg kell kérdeznünk, hogy mi újság az új Marvel vs. Capcommal? A Comic-Conon a Marvel elnöke már-már úgy beszélt, mintha már készülne is a harmadik rész...

Nem, erről azért nincs szó, nem dolgozunk a játékon. Az viszont igaz, hogy én szeretném megcsinálni a Marvel vs. Capcom 3-at, és a Marvel elnökének is tetszett az ötlet – olyannyira, hogy a Comic-Con előtt meghívott az irodájába, és azt mondta, hogy minden támogatást megadnának, ha mozgásba lendülne a terv. Még egyszer mondom, jelenleg nem folyik a játék fejlesztése, de azt hiszem, ha a Street Fighter 4 olyan sikeres lesz konzolon is, mint várjuk, nagyon komolyan fontolóra vesszük az ötletet... ■



Otthoni extrák

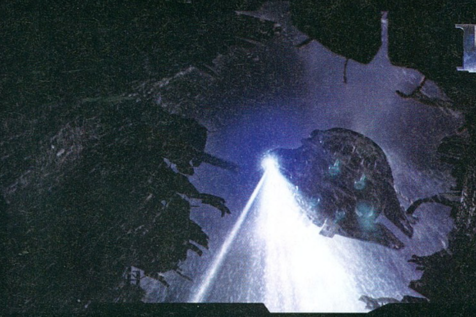
A Capcom természetesen most sem egyszerűen átportolja a játéktermi verziót az otthoni gépekre (hivatalosan a PS3, az X360 és a PC a platformok, de előbbutóbb valószínű a Wii-változat is), hanem kisebb-nagyobb extrákkal is telepakolja azt. Három korábbi karakter például már biztos, így a röhelyes Dan Hibiki, a Bruce Lee-ről mintázott Fei Long és a balra látható Sakura játszható lesz. E mellett természetesen az online játékra is lesz lehetőség (ennek leprogramozása, tesztelése miatt halasztódott jövőre az otthoni verzió). És végül anime-stílusú videókra is számíthatunk, melyek a sztori-módban lesznek láthatóak.





■ Hogy a kedvcsináló renderben szereplő új kijelzők a végleges verzióban is szerepelnek-e, egyelőre nem tudjuk

HALO 3 RECON



Mihez kezdesz, ha sok év rabiga után önállóvá válsz? Nyilván megpróbálsz minél hamarabb és minél véglegesebben elszakadni attól, amitől az imént szabadultál meg – de nem így a Bungie. A Halo-szériával befutott és forradalom híján az ítéletnapig folytatások gyártására kötelezett stúdió ugyan már független, de azért még tesz egy kisebb kitérőt a Halo 3-univerzumban, annak ellenére, hogy a trilógia elvileg ugye tavaly véget ért.

Na de mi is az a Halo 3: Recon? Se nem teljesen új, se nem régi dolog, inkább valahol a kettő között van valahol: a Recon önállóan futó, vagyis az alapjátékot nem igénylő kiegészítő, amely a már ismert univerzumban mesél el egy történetet, ezúttal azonban nem Master Chief, hanem egy másik szereplő szemszögéből. A másik szemszög egész pontosan a jelenleg meg nem nevezett, be nem mutatott katona, aki az emberiség sorsát erősen befolyásoló sereg különleges osztagát erősíti, igencsak veszélyes küldetéseket vállalva el. Ha emlékszel a Delta Halo pályára a második részből, az kezdődött ezekkel a feketepáncélos elit katonákkal, akik az űrből csapódnak be a csatatérre. Ráadásul nem is akárhová csapódunk, nem kispályázunk, rögtön a Covenant invázió közepén sikerül landolnunk. 2552-ben járunk, a Halo 2 eseményei épp zajlanak, Master Chief már másutt irtja a sikítozó gruntokat és hörgő brute-okat, te pedig az épp ostrom alatt álló New Mombasában tehetsz rendet a megszállók sorai között. Máshol tehát nem fogsz járni, a sztori teljes egésze az épp lerombolás alatt álló városban bonyolódik, kissé háttérbe szorítva a nagy nyílt terepeket és a masszív járműves száguldást.

Ám hogy pontosan milyen is lesz a játékmenet egyelőre nagyrészt rejtély, bár a Bungie fejeseinek elmondása alapján nagyon nem távolodik el a klasszikus Halo-stílustól, de új elemeket azért bevezet. Nagyobb hangsúlyt kap például a lopakodás és a terepadottságok kihasználása. Hősünk persze nem egy Sam Fisher és olyannyira nem fog kütyük tengerében fürödve az árnyékok között settenkedni, de mivel nem géntenyésztett Spartan harcos és vaskos energiapajzs sem védi a lövedékektől, biztos, hogy nem fog frontális támadásokkal üvöltve Covenant artériát szakítani. Főleg, mert a pár órás játékidő (a Halo 3 idejének kétharmadára lehet számítani) alatt szinte végig teljesen egyedül lesz, se csapattársak, se poénkodó virtuális pár: egyedüli kapcsolatot a külvilággal és az emberiséggel csak a várost egykoron irányító Szuperintendáns, az összes épületet behálózó mesterséges intelligencia jelent, de a történetben betöltött szerepét illetően még csak tippelni sem lehet.

Mivel a Halo 3 továbbra is az egyik legnépszerűbb multiplayer játék ebben a konzolgenerációban, ezért értelemszerűen a Recon is megkapja a maga multiadagját. Így nem csak a harmadik résszel működik együtt, de annak minden funkciójával is rendelkezik: a lemezen ott lesz a Forge módozat, a négy főt támogató kooperatív opció valamint a visszajátszások mentésének lehetősége. A Halo 3-mal való teljes többjátékos kompatibilitás letölthető pályák formájában valósul meg, a Recont az egyjátékos részért megvásárolni nem kívánók kisebb összeg fejében juthatnak hozzá az új multiplayer térképekhez, így olyan szakadásra a közösségben nem kell számítani, mint az a Lost Planet Colonies esetében történt.

A Recon 2009 őszén jön, méghozzá a klasszikus Halo 3 grafikus motor által hajtva, így különösebb grafikai fejlődésre nem kell számítani. Igaz, a design teljesen eltérő, egyrészt a környezet lesz sokkal sötétebb és komorabb (a szinte folyamatosan zuhogó esőről nem is beszélve), másrészt pedig a kezelőfelület is átmegy az ODST-k kicsit talán Metroid-ihletésű megoldásába. Akár a multira vagy még mindig rágyógyulva, akár a Halo 3 sztorijának rövidsége bosszantott fel, tavaly, egy év múlva mindenképpen lesz okod leemelni a Recont a polcokról. ■


GEARS OF WAR 2
megjelent magyar felirattal
keresd az 576 KByte üzletekben

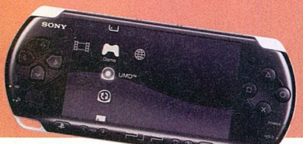
Nintendo DSi

A Nintendo megelégelte, hogy Japánban visszaestek a DS-eladások, így bemutatta a kézikonzol harmadik generációs változatát, amely a DSi névre hallgat. A legfőbb fejlődés az előző modellhez képest két pici fényképezőgép (nem vicc, 0.3 megapixel) megjelenése, egy a belső, egy a külső oldalon van elhelyezve, és már készülnek az első játékok, melyek ennek kihasználására vannak kitalálva – de addig is kapunk egy képmanipuláló programot. A fő gombokon kívül szinte mindent máshová helyeztek, és eltűnt a GBA-lyuk is a gépből, ennyit a kompatibilitásról a régebbi játékokkal (no meg a Guitar Heroval). Cserébe kapunk egy SD memóriakártya-nyílást, ide menthetünk le netről programokat, és az itt tárolt zenéinket a DSi le is játssza. A gép észrevehetően vékonyabb lesz, és hangyányit a képernyők is nagyobbá váltak – de a felbontásuk nem nőtt, és cserében a működési idő is jócskán lecsökkent. Kapunk a DSi-hez egy fejlett web-böngészőt, és elérhető lesz egy online bolt is, ahol kisebb-nagyobb játékokat, egyéb programokat tölthetünk le pénzért, mint a Wii hasonló rendszerén. Mivel Amerikában és Európában továbbra is jól fogy a DS, legkorábban jövő áprilisban kaphatjuk kézhez az új masinát. ■



PSP–3000

Ahogy a Nintendo, úgy a Sony is a meglévő gép fejlesztgetésével, tökéletesítésével foglalkozik, és nemrég ők is bejelentették kézikonzoljuk harmadik generációs verzióját, a PSP-3000-et. Igaz, itt a fejlesztések listája sokkal rövidebb: noha kaptunk egy mikrofont (csak a SOCOM és a Skype támogatja eddig), az igazi sztár a megújult képernyő. Igaz, egész kicsit ettől megrövidül az aksik rendelkezésre állási ideje, de cserébe fantasztikus új színeket élvezhetünk. Merthogy a 3000-es széria sokkal melegebb színeket, kontrasztosabb képeket tud megjeleníteni, ráadásul sokkal jobban alkalmas a szabadtéri játékra is, hisz az üvegfelületet egy speciális tükröződésmentesítő réteggel vonták be. A legnagyobb gond, hogy a gép állítólag hajlamos vízszintes vonalak kirajzolására a hirtelen mozgásoknál, képváltásoknál – következő számunkban teszteljük a gépet, meglátjuk, hogy ez tényleg okoz-e gondokat, vagy csak egy apróságot fújtak fel a kritikusok. ■



DESZKÁS VILÁGOK

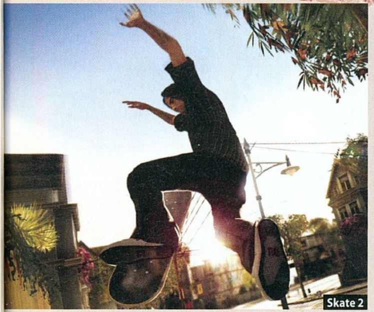
Kipróbáltuk a Skate folytatásait!

Amikor az EA meghívott minket Need for Speedet nézni Münchenbe, nem számítottunk rá, hogy rögtön három programot fognak mutatni nekünk. Merthogy a ráncfelvarráson átesett Undercover mellett a kanadai fejlesztőcsapat, az EA Black Box másik két játékát is elhozta Európába, így megnéztük a forradalmi Skate mindkét folytatását – az egyik a Wiire és DS-re készülő Skate It, a másik pedig a PS3-at és X360-at becélzó Skate 2 volt.

Először a Skate It prezentációjára ültünk le, melyet Mike McCartney producer tartott. Illetve beszélt pár mondatot a játék sztorijáról (San Vanelonát, az első rész kitalált metropoliszát katasztrófák rombolták földig, így most hat másik, ezúttal létező városban kell gurulnunk), elmondta, hogy háromféle irányítási módozatot dolgoztak ki, majd a kezembe adta a kontrollert, és így rögtön a játék készítője előtt égethettem le magam. Igaz, először minden rendben volt, hisz a klasszikus irányítási módot egész jól sikerült lemodellezni a wiimote plusz nuncsaku kontroller-kombinációval. Az igazi trükk akkor jött, amikor a nuncsakut lecsatolta Mike, és csak a mozgásérzékelős „tévétávirányítóval" kellett navigálnom. Ilyenkor ha felfelé ficcentjük gyorsan a kontrollert, ugrik a karakterünk, ha közben elfordítjuk vagy megcsavarjuk, trükköket csinál, az irányító billentésével pedig manualokat (gyk: kétkerekezést) adhatunk elő. Külön gombbal hajthatjuk


Skate 2





Skate 2



Skate It

magunkat, és külön gomb szolgál a deszka megragadására, ami egy egész sereg ilyen trükk előadását teszi lehetővé.

Még ez is könnyen kezelhető volt azonban a Wii Fit súlypontérzékelős kis emelvényéhez képest – hisz a Skate It a legelső hírekkel szemben kompatibilis lesz ezzel. Igaz, ugrándozni nem kell rajta, sőt, nem is szabad: merthogy ha mindkét lábunk elhagyja a „kontrollert", akkor Nintendo-előírás szerint azonnal leáll a játék. Az ugrás így tehát kicsit kontraintutív módon nem egy felfelé irányuló mozdulatsor, hanem egy lefelé irányuló nyomás, nehézkedés eredménye. Baromi nehéz volt megszokni, hogy a térdek berogyasztása után ne ugorjunk fel ténylegesen, de amint ez többé-kevésbé sikerült, elkezdtünk kombózni. A kanyarodás, a manualok előadása is súlypontáthelyezéssel megy, de a trükköket is a Wii Fit lemez sarkainak lenyomásával adhatjuk elő. Nagyon furcsa, nagyon más, de a pár perces, ordenáré – játékbeli, nem igazi! – tanyálásokkal teli játék után azt mondhatjuk, hogy tetszik a dolog. Olyannyira, hogy igazából ezt tartjuk a Skate It legvonzóbb húzásának – mert máskülönben, és a környezettől eltekintve ez bizony a Skate, a maga fotós és videós feladataival, versenyeivel.

Miután sikerült lezavarni minket a világot jelentő – Wii Fit – deszkákról, következett a Skate 2, a „valódi" folytatás. Legalábbis ezt ígérték a fejlesztők, de meg kell vallanunk, a korábban kiadott információk alapján bizony ezt nem igazán láttuk. Így aztán ez volt az első kérdésünk Jason DeLong producerhez, hogy miben is lesz új a Skate 2. Szerencsére több annál, mint amit az első előzetesek megemlítettek, mert őszintén szólva a „kétszer annyi trükk, kétszer akkora játéktér" szlogen anno eléggé visszavetette lelkesedésünket.

A játékmenetet illető legnagyobb újítás mindenképpen az, hogy karakterünk most leszállhat a deszkájáról. Ezt már az első részbe is bele akarták tenni, de egyszerűen nem maradt idő a finomhangolására, tesztelésére. Cserébe most nem egyszerűen szaladgálni lehet, meg nagy ugrások közben a talpunk alá csapni a deszkát, hanem teljesen átalakíthatjuk a játékteret is. Az utóbbi Tony Hawk-játékok tudtak valami ilyesmit, ahol egy szerkesztő segítségével lehetett félcsöveket, kerítéseket és egyéb tereptárgyakat letenni a pályákra, így kialakítani egy saját gördeszkás parkot, vagy egy ideális pontszerző útvonalat. Na most valami hasonló lesz a Skate-ben is, azzal az extrával, hogy itt nem egy játékon kívüli szerkesztőben alakíthatjuk a helyszínt, hanem a deszkát a hónunk alá csapva, a tereptárgyakat megragadva mi húzkodhatjuk ide-oda a már amúgy is ott levő dolgokat. Ez persze nem jelenti azt, hogy csak szemeteseket, konténereket és kóbor félcső-romokat huzigálhatunk, mert a küldetések végrehajtása során egyre több helyen indul be a város újjáépítése, így egyre több lesz a tereptárgy is a pályákon.

E mellett persze rengeteg fejlődés lesz, Jason megemlítette, hogy most a PS3-as verzióra kiemelten figyelnek, hogy most ne fordulhasson elő olyan szégyen, mint az első résznél (ott ugye az lényegesen lassabb és csúnyább volt, mint a 360-as társa), kapunk új küldetésfajtákat, könnyebb lesz a visszajátszások szerkesztése és megosztása, és akit az izgat, az millióknyi valódi kiegészítő- és ruhagyár cuccait aggathatja virtuális hősére. Ez még így sem forradalom persze – és mikor ezt megemlítettük, ezt Jason is elismerte. Hozzátett azonban két dolgot: egyrészt, hogy vannak még nagy újítások, melyeket még titkolnak, másrészt pedig, hogy mivel a Skate irányításával, játékrendszerével nagyon elégedettek, azon nem változtattak lényegesen – és mivel az volt az igazi forradalom az első részben, ezért tűnhet kevésnek a fejlődés.

Akárhogy is legyen, a bemutató végére tartalékolt House of Meat többjátékos versengés – mind a Skate 2-ben, mind a Skate Itben– minden sirámunkat messzire kergette. Ez igen hasonló a PlayStation Networkről letölthető Pain programhoz, azaz a cél az, hogy deszkásunk minél nagyobbat zakózzon, és lehetőleg minden csontját szilánkosra törje, bőrfelületének minél nagyobb részétől megszabaduljon. Kapunk pontokat az ütközésekért, a tereptárgyak elsodrásáért, zuhanás közben felvehetünk különböző pozíciókat, és a legjobb baleseteket el is menthetjük. Persze ez nem egy eszelős újítás, de egy rendkívül hangulatos fejlesztés. Ez amúgy a játékok egészéről is elmondható: már nem forradalmi újítások, ezúttal nem fognak akkora lelkesedést kavarni, de első folytatásnak még elmennek – aztán pedig reménykedünk, hogy később jobban meg tudnak újulni, mint mondjuk a Tony Hawk-széria... ■



Ahogy szinte minden Skate-fejlesztő, úgy Mike is nagy deszkás, gyermekkorában még csontját is törte sportolás közben. Most már producerként, sokkal kevésbé veszélyes az élete.



Mike McCartney

Fallout 3

NYEREMÉNYJÁTÉK



Ha te is szeretnél kóborolni a nukleáris csapás által sújtott Washingtonban, most megteheted, hiszen a Multimédia Holding felajánlásában kisorsolunk három példányt a játékból. A nyeréshez a mázli mellett csak egy email kiküldése szükséges (Fallout tárggyal), benne az előző konzolos Fallout-játék teljes címével és megjelenési platformjaival. Egy PS3-as, egy X360-as és egy PC-s verziót sorsolunk ki, szóval az emailben azt is jelezd, hogy melyik változatra tartasz igényt. Címedet és telefonszámodat is kérjük, hogy nyerés esetén el tudjunk érni.



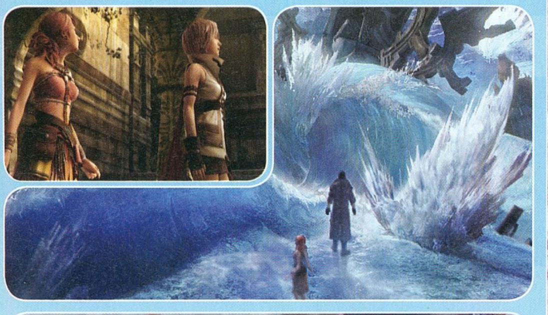
Cím: nyeremenyjatek@576.hu
Határidő: 2008. december 5.

Nomura hősei I.

FINAL FANTASY

Tetsuya Nomura egyszerű karakterdesignerből a játékvilág egyik legbefolyásosabb szereplőjévé nőtte ki magát, hisz ma már a keze alá tartozik mind a Final Fantasy, mint pedig a Kingdom Hearts. Az ő irányítása alatt minden eddiginél több irányba, platformra terjedt szét mindkét sorozat, most ezekről találtok egy kis összeállítást. Fontos megjegyezni, hogy az alant látható FF13-főhősnőt ábrázoló képtől és az Agito-posztertől eltekintve minden kép valós idejű, tehát szerencsére már nem renderelt csodavideókból származnak. A Final Fantasy XIII-játékok megjelenéséről egyelőre nem sokat tudunk, de mindenképpen az Agito lesz a második és a Versus a harmadik – de mivel az alap FF13 sem várható angolul 2009-ben, erre még tippelni sem merünk...









Final Fantasy XIII

Cocoon városa egy mágikus kristály által magasan a felszín felett lebeg, lakóinak életét robotok és varázslat könnyíti meg – már el is felejtették, hogy milyen is lent az élet. Lent, Pulse világában szörnyek járják a vidéket, vad törzsek háborúznak, a mágia vad és pusztító. Az egyensúlyt a nagyhatalmú fal'Ciel faj tartja fent, akik kiválasztottaik útján avatkoznak be az emberek életébe – mi is egy ilyen megbízással keveredünk bele az eseményekbe. A képeken látható egyenes hajú lány, Lightning lesz az első karakter, de a többiek is hatalmas szerephez jutnak: a parti minden tagját főszereplőnek szánják. A harcrendszer a FFX és a FFXII keveréke, de a kamera dinamikus lesz, az akció közepéből mutatva az eseményeket.

Final Fantasy Versus XIII

Ez nem klasszikus RPG lesz, hanem egy igen sötét és komor akciójáték – na persze szerepjáték elemekkel, fejlődési lehetőségekkel bőven ellátva. Két királyság elkeseredett háborújában járunk, amely az utolsó kristályért folyik. Főszereplőnk Noctis Lucis Caelum lesz, az egyik ország utolsó leszármazottja, zseniális harcos: ráadásul nem csak a fegyverekhez ért, de teleportálni is tud, és a telekinézis sem idegen tőle. Hihetetlen tehetségű harcos, de az életben elég ügyefogyott és visszahúzódó – és ezt csak tovább növeli, hogy a neki tetsző leány, Stella sajnos a rivális nemesi család sarja, így nem sok esély van a románcra.









Final Fantasy Agito XIII

Egy egész világ lélegzett fel, amikor a Square bejelentette, hogy az Agito nem mobiltelókra, hanem PSP-re fog elkészülni, ráadásul teljesen átalakítva, a Crisis Core grafikus motorját használva. A harcrendszer is onnan lesz ismerős, bár itt három fős csapatunk lesz, a megidézhető lényeknek pedig sokkal nagyobb szerep jut. Egy katonai iskola növendékeit fogjuk irányítani, egyre jobba belefolyva a környező országok háborújába. És ami a legjobb, a játékban lesz online multiplayer lehetőség is három játékos számára, de hogy ez külön küldetéseket vagy a sztori együttes végigjátszást jelenti-e, az még nem világos.





Nomura hősei II.

KINGDOM HEARTS

A Disney-hősök és a Final Fantasy-játékok szereplőinek összekeverése ugyan több, mint furcsa ötlet, ám a megvalósítás nagyon bejött az érintetteknek: a sorozat két rész és egy GBA-s mellékszál után 12 milliós eladásoknál tart. Jövőre három új játék is megjelenik, melyek mindegyike a sztorit illető kérdéseket válaszol meg; az egyik az előzményeket mutatja meg, a másik kettő pedig a két PS2-es rész között eltelt időben játszódik. Mindez szerintünk az elkerülhetetlenül közeledő igazi harmadik Kingdom Hearts számára készíti elő az utat, de hogy ez mikor, milyen formában, milyen platformon (vagy Wii, vagy PS3/360 várható a pletykák szerint) jelenik meg, azt még nem tudni.

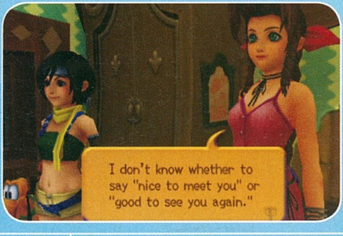


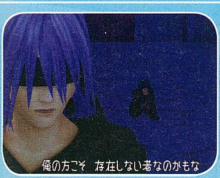


Kingdom Hearts Re: Chain of Memories

Valószínűleg az utolsó nagy exkluzív PS2-es játék a Kingdom Hearts Re lesz, amely a sztori tátongó lukait fogja befedni – nevezetesen, hogy pontosan mi a frász is történt a KH első és második része között Sorával és Rikuval. Persze aki anno kipróbálta a csak Game Boy Advance-ra megjelent Chain of Memoriest, annak mindez nem lesz új – merthogy lényegében itt annak feldolgozásáról van szó. Ez az első, hogy GBA-ról PS2-re ültetnek át játékot, de itt aztán beleadtak mindent: a KH2 motorját használják, szinkronizálták a játékot, és még néhány extra helyszínt és minijátékot is beépítettek. A történet egy különös kastély felderítéséről szól: Sora barátait keresve felfelé halad, Riku pedig hatalomvágyával és egyéb démonaival küzdve a földalatti szinteket deríti fel. A játék extra húzása a kártyák használata, egy szoba megtisztítása után ugyanis az így-úgy megszerzett kártyáinkat felhasználva azokat újra berendezhetjük (plusz a kártyák a harcban is szerephez jutnak).















KH: 358/2 Days

A KH-ben szereplő fiatal srác, Roxas háttértörténetét, az Organization XIII-ban eltöltött napjait ismerhetjük meg ebben a DS-es mellékszálban. A játék egy klasszikus Kingdom Hearts lesz, 3D-s grafikával, különleges Disney- és álomvilágokkal, sok-sok akcióval és varázslattal – éppen ezért az érintőképernyőt nem is fogjuk használni. Az átvezető jelenetek között lesz sok renderelt videó is, de a fejlesztők nagyon durván meghajtják a hardvert, így a játékmotorral készültek is gyönyörűek! Lesz multiplayer is, négy fő számára, ahol a sötét szervezet 13 tagja közül választhatunk hőst, hogy egyesített erővel, vagy épp egymás ellen küzdjünk. És nem, a címet mi sem értjük…

KH: Birth by Sleep

Ahogy az Agito, úgy ez a játék is a Crisis Core motorját használja, így ez is szemkápráztatóan jól néz ki – és ami ennél is fontosabb, itt tulajdonképpen három játékot kapunk egyben. Merthogy a Birth by Sleep három új főhőst kínál, akik a Terra, Ventus és Aqua névre hallgatnak. Ők voltak az elsők, akik a kulcspengét forgatták, a játék tehát előzménye lesz az első Kingdom Heartsnak, és ez a tíz év fiatalodás mindenen meg fog látszani: Herkules még puhány hőstanonc, Maleficenten kevesebb a bibircsók és Szimba pedig még meg sem született. A három főszereplő mindegyike saját mozgáskultúrával, kombókkal rendelkezik: Terra hihetetlenül gyors és atletikus, távolra pedig energiafegyverrel lő, Ventus pedig lomhább, de mindenféle mágiához ért.









PRINCE OF PERSIA

A herceg nem is herceg, de a játék már megint lenyűgöző!



1



2



3

1) MESEORSZÁG

Új világ

Legfőbb ellenfelünk tehát Ahriman, a sötét istenség lesz, aki fekete trutyi, a Korrupció formájában terjeszti ki befolyását a világra. Ráadásul tőlünk függ, hogy mennyire, milyen módon. A legyőzött főellenségek ugyanis Korrupciós csapdákat idéznek meg minden, még meg nem tisztított területre, és mivel a területek sorrendje abszolút rajtunk áll, ugyanaz a pálya lehet könnyű, és lehet rémálomszerűen nehéz, csapdákkal teli helyszín is.

2) MÁGIKUS NŐIESSÉG

Új asszony

Elika az, aki utat mutat a hősnek a játékban, és aki egyáltalán ráveszi, hogy próbálja meg megtörni Ahriman uralmát. Irányítani nem fogjuk, de óvni sem kell – sőt, ő fog vigyázni ránk. Fizikailag gyenge, de mágikus képességei milliószor óvnak majd meg minket – halál esetén például visszaránt, visszateleportál minket az utolsó biztonságos területre. Plusz, később repülni is megtanul!

3) PÁRBAJOK

Új harcok

Ebben az epizódban minden küzdelemben egyetlen ellenféllel kell végeznünk, nem lesznek tömegjelenetek. Így viszont minden összecsapás hihetetlenül látványos lehet, köszönhetően a filmes kameratechnikának, és emlékezetes is, hála az egyedi harcrendszernek. Négy gomb (csapás a karddal, levegőbe hajítás a kesztyűvel, Elika mágiájának hívása, illetve ugrások-gördülések) segítségével kell megnyerni minden párbajt, és az időzítésnek fontos szerepe lesz – hisz ellenfeleink alakot válthatnak csata közben!

Negyedik generációs herceg



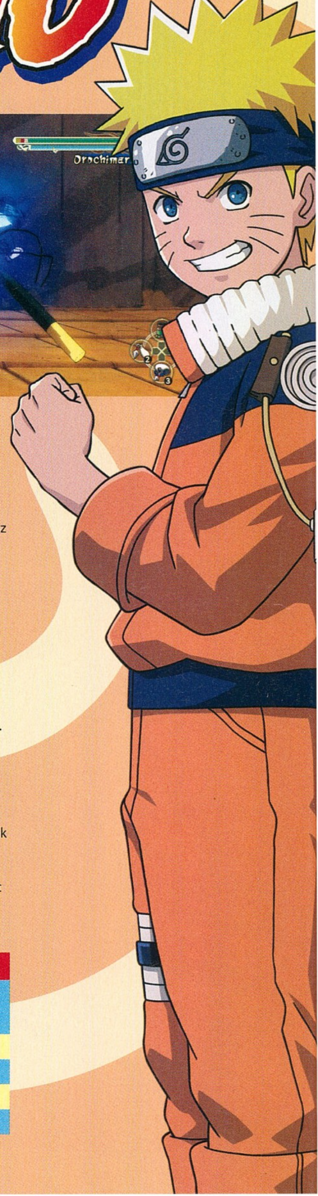
Az Idő Homokjának utolsó szemcséjét is messzire sodorta a szél, a vezír végleg eltűnt a világból, a herceg pedig végre kiélvezheti a gondtalanság minden örömét hercegnője, Farah ölelésében. Happy endnek kiváló, na de mi történik, ha a Ubisoft valahogy mégis folytatni szeretné a sorozatot? A válasz egyszerű: teljes átalakulás, mindent a nulláról kezdeni, ahogy az 2003-ban, a Sands of Time-epizódnál is fényesen sikerült. Az alcím nélküli új részben minden ismeretlen: a szótlan főhős, az Ahriman, a sötétség istene által szorongatott gyönyörű világ, az ellenfelek és a segítők, de még a küzdelem is. Lássuk, mire számíthatunk a decemberben megjelenő játéktól! ■



ÖBB MINT 90 DÍJ VILÁGSZERTE
BEST PC RPG OF THE YEAR
RPG OF THE YEAR
RPG OF THE YEAR (READERS CHOICE)
BEST PC RPG OF THE YEAR
THE WITCHER®
-BŐVÍTETT KIADÁS-
ÚJ JÁTÉKTARTALOM
KÉT TELJESEN ÚJ KALAND
D'JINNI KALANDSZERKESZTŐ
ÁTGONDOLT FELSZERELÉS ABLAK KÜLÖN ZSÁKKAL AZ ALKÍMIAI HOZZÁVALÓKNAK
TÖBB MINT 200 ÚJ ANIMÁCIÓ, AMELLYEL LÁTVÁNYOSABBÁ TETTÜK A PÁRBESZÉDEKET
VÁLTOZATOSABB NJK-K
BÁRMELY NYELV ÉS BÁRMELY FELIRAT VÁLASZTÁSI LEHETŐSÉGE
...ÉS MÉG SOK MÁS!
JÁTÉKBELI FEJLESZTÉSEK
A SZINTEK KÖZTI TÖLTÉSI IDŐ 80%-KAL CSÖKKENT
TOVÁBBFEJLESZTETT JÁTÉKSTABILITÁS
TOVÁBBFEJLESZTETT ARCMIMIKA
TOVÁBBFEJLESZTETT HARCRENDSZER
HÍVD KI BARÁTAIDAT ONLINE
A VERSUS.THEWITCHER.COM CÍMEN!
A LEGJOBB RPG
TÖKÉLETESSÉ LETT
MEGJELENÉS
2008.12.01.
WWW.THEWITCHER.COM
*AJÁNLOTT FOGYASZTÓI ÁR
ÁR
Ft 7990*
CDPROJEKT
ATARI
Powered by BIOWARE aurora engine
AZ EXKLUZÍV DOBOZ TARTALMA:
A JÁTÉK DVD-JE
BÓNUSZ DVD (KALANDSZERKESZTŐ, ÚJ KALANDOK)
"HOGY KÉSZÜLT?" DVD (180 PERC)
ZENE, MELYET A THE WITCHER INSPIRÁLT (59 PERC)
A JÁTÉK ZENÉJE (73 PERC)
KÉZIKÖNYV (80 OLDAL)
HIVATALOS ÚTMUTATÓ A JÁTÉKHOZ (112 OLDAL)
A "THE WITCHER" NOVELLA ANDRZEJ SAPKOWSKI-TÓL
TÉRKÉP A WITCHER VILÁGÁRÓL
GYŰJTŐI KIADÁS
NORMÁL KIADÁS ÁRON!

NARUTO VS NARUTO

Naruto összplatformos letámadást intéz a játékosok ellen





Ultimate Ninja Storm

A ki Narutót szereti, az egyrészt rossz ember már nem nagyon lehet, másrészt pedig a mennyekben érezheti magát: novembertől kezdve jövő áprilisig egy kazalnyi játék jelenik meg a nagypofájú nindzsatanonc főszereplésével. Lesz RPG és akció, szabad kalandozás és persze klasszikus verekedős játék is – plusz mellékesen az anime-széria kiadása is megkezdődik DVD-n.

A fenti teljes pályás letámadásban azonban két játék volt, amely igazán felkeltette az érdeklődésünket: a tavalyi X360-as Rise of a Ninja folytatása, illetve a PS3-as vadonatúj inkarnáció. Mindkettő egészen pazar látványvilággal rendelkezik, és mindkettőben bejárható lesz Avarrejtekfalva és környéke, és persze mindkettőben lehetséges lesz az egyszerű verekedés is a minijátékokkal tömött kalandozás mellett. És hogy még nehezebb legyen dönteni, mindkettő a boltokba kerül még karácsony előtt!

Mindkét játékot volt szerencsénk már személyesen is kipróbálni, de egyelőre még így sem tudunk dönteni közülük: mindkettő remek szórakozásnak ígérkezik, még azok számára is, akik annyira nem járatosak a Naruto-univerzumban (viszont aki reflexből gyűlöli a mangákat és animékat, azt nyilván nem fogja meggyőzni egyik program sem). Egy rész klasszikus, egy egy elleni verekedés, egy rész ugrándozás-famászás, egy rész minijáték-hajszolás és egy rész kalandozás, tárgykeresgetés – nagyjából ez a receptje mindkét programnak. Igaz, a sztori kicsit másként alakul, mert annak ellenére, hogy az anime volt mindkettő alapja, és a sztoriban nagyjából ugyanott lesz vége mindkét játéknak (a megszállottak kedvéért: a durva Naruto-Szaszuke párbaj lesz az utolsó küzdelem a történetben), a Broken Bond ugye folytatás, így itt nem az első pillanatoktól kísérjük nyomon Naruto történetét.


Broken Bond

A játékok központi területe tehát Avarrejtekfalva, az ismerős boltokkal, lakosokkal, ám játékonként eltérő küldetésekkel. Az Ultimate Ninja Storm legösszetettebb minijátéka Naruto ramen-mániájával van összefüggésben: alapanyagokat, fűszereket gyűjtögethetünk a leveshez, amikből aztán a szakács különféle bónuszokat adó kajákat ránt össze. A Broken Bondban megmaradnak az elődből ismert versenyek, időre menő szállítási feladatok, de új, változatosabb feladatokat is ígérnek (reméljük, ezt az ígéretet beváltják).





	BROKEN BOND	ULTIMATE NINJA STORM
KIADÓ/FEJLESZTŐ	Ubisoft/Ubisoft Montreal	Namco Bandai/CyberConnect2
PLATFORM	Xbox 360	PlayStation 3
JÁTSZHATÓ KARAKTEREK	28 (plusz három variáció)	25 (plusz tíz támogató)
SZTORI	Naruto anime, 81-135 részek	Naruto anime, 1-135 részek
MULTIPLAYER	1 vs 1 és 2 vs 2; online és offline	1 vs 1; offline



Ultimate Ninja Storm


Broken Bond



Persze a lényeg nem ezeken lesz – a mellékküldetések és minijátékok csak a játékidő nyújtására szolgálnak. A sztori eseményeit az Ultimate Ninja Storm egész pontosan száz kisebb-nagyobb küldetésben tálalja, a Broken Bondnál pedig a fejlesztők ugyanezt 15 órában határozták meg. Utóbbi játék külső világa mindenesetre nagyobb lesz, hisz más falvakat, városokat is felkereshetünk – aki anno játszott a Rise of a Ninjaval, az kétszer-háromszor akkora tájra, és legalább ötször annyi tereptárgyra, rejtett kincsre és ellenfélre számíthat. Ráadásul ezúttal nem csak Narutót, de legalább hat másik karaktert is irányíthatunk (a pontos számmal kapcsolatban nagyon titkolóznak a fejlesztők), és persze mindenki egyedi tulajdonságokkal rendelkezik, így a megfelelő akadályokhoz a megfelelő embert kell vinni – no és persze az ellenfeleket is a maguk módján fogják legyőzni. És ha már ellenségek: az előző rész hét alap ellenféltípusát nemes egyszerűséggel megtízszerezték. Úgy tűnik az eddig látottakból, hogy a Broken Bond sokkal több játékelemet kínál a küzdelmek mellett, mint PS3-as társa, ahol a városon kívül jószerivel csak arénák és ezekben persze változatos feltételekkel zajló küzdelmek várnak ránk.

A harc természetesen minden Naruto-játék alapja, és ebben mindkét program igen jól teljesít: noha az irányítás egész eltérő módon működik, mindkét játékban szerepelnek levegőben előadható kombók és hárítások, és minden nindzsavarázslat, azaz dzsucu előhozható. A Broken Bondban ezek legtöbbje egy minijátékot jelent, míg az Ultimate Ninja Stormban hagyományosabb módon, durva kombókként működnek. Cserébe viszont utóbbi játék küzdelmeit a God of Warból is ismert gombnyomkodós részek dobják fel (amikor a képernyőn felvillanó gombokat kell gyorsan aktiválni), ráadásul a vadabb támadásokat külső, csak pár pillanatra megjelenő karakterek is segíthetik. Természetesen a sorozatból ismert átalakulások is jelen lesznek, bár ezekre a PS3-as rész sokkal nagyobb hangsúlyt fektet, ott minden átalakult harcos teljesen megváltozott mozgáskultúrával fog rendelkezni. Technikailag mindkét játék megérdemli a maximális dicséretet, mondhatni jobban néznek ki, mint az anime megfelelőik – talán nem is véletlen, hogy egyik verzióban sem lesznek alacsony felbontású videók a sorozatból, mindent a játékmotorral oldanak meg. Szintén ide kívánkozik, hogy mindkét játékban alapból választható lesz a japán szinkron is a borzalmas angol mellett.

És végül beszélnünk kell a multiplayer-küzdelmekről: merthogy a célja a japán és a kanadai fejlesztőcsapatnak is az, hogy játékuk a sztorimód nélkül, „egyszerű" verekedős játékként is megállja a helyét. Hogy ez tényleg így lesz-e, azt egyelőre nem tudjuk megmondani, hisz a karakterek kiegyensúlyozása baromi nehéz feladat – már csak azért is, mert az animében nyilvánvalóan vannak erősebb és gyengébb figurák is. Mindenesetre az Ultimate Ninja Storm szimpla egy egy elleni meccseket tesz lehetővé egyetlen konzolon, a Broken Bond pedig nemcsak, hogy az online küzdelmeket teszi elérhetővé, de négy fős balhékban is részt vehetünk. Természetesen nem egyszerre fogja egymást csépelni a négy nindzsa, hanem kétfős csapatokban, egymást váltva, mint mondjuk a Tekken Tag Tournamentben vagy a Dead or Alive-okban. Azért lesz lehetőség együttes kombók előadására, ha a megfelelő pillanatban – a kép fehéren bevillan, a hang kicsit eltompul – mindkét játékos lenyomja a megfelelő gombot. Mindenképpen meg kell jegyezni, hogy az előző rész kegyetlen multiplayer-módját – ahol egyetlen vereséggel visszaestünk a kezdők közé – átalakították, most már normális rendszerben, nagyjából a Soulcalibur 4 módjára, folyamatosan tapasztalati pontokat gyűjtve harcolhatunk az online arénákban is.

Naruto tehát visszatér, és legnagyobb örömünkre úgy tűnik, hogy mindkét platformon bombaformában teszi ezt. A grafika veri az animét, a játékmenet túllép az egyszerű verekedéseken és úgy tűnik, ezúttal a játékidővel sem lesz gond. Naruto kedvelői tehát megnyugodhatnak, jó kezekben van kedvencük – most viszont már valaki ráállhatna hasonló színvonalú Lupin III-, Cowboy Bebop- vagy éppen Trigun-feldolgozások gyártására is... ■

Naruto másképp



NARUTO: CLASH OF NINJA REVOLUTION 2

Az idén jelent meg az első Wii-s Naruto-kaland, és nemsokára már a folytatást élvezhetjük. Természetesen most is egy verekedős játékról van szó, és túl sok a játékmenetben sem változott – ami persze Wii-n még így is azt jelenti, hogy ez a legjobb verekedős program. Kapunk 15 új karaktert, rengeteg új pályát és ezek kombinálásával 300 miniküldetést, hogy haverok nélkül játszva se unatkozzunk.

NARUTO SHIPPUDEN: NINJA COUNCIL 5-6



Nálunk furán számozzák a Ninja Council-szériát, ugyanis amit mi e DS-es sorozat első és második részeként ismerünk, azok valójában Japánban a sorozat harmadik és negyedik epizódjaként jelentek meg. A platform- és verekedős elemeket keverő játéknak azonban a szigetországban két újabb verziója is megjelent már, melyek közül az ötös nagy újítása az online mód, a hatosé pedig a többfős összecsapások megjelenése.

NARUTO: PATH OF THE NINJA 2



A Path of the Ninja 2 sem különbözik jelentősen elődjétől – ám ez nem olyan rossz hír, hiszen az egy remek kis RPG volt, mely egész fantáziadús módokon használta ki a DS érintőképernyőjét. Természetesen mindenből – főként karakterekből és így speciális támadásokból – sokkal többet kapunk, egy egész seregre való nindzsatanonc közül választhatjuk ki csapatunk aktuális három tagját. A játék Japánban már 2006-ban megjelent, Amerikában a napokban került a boltokba, mi pedig tavaszig várakozhatunk még rá.


Broken Bond



Ultimate Ninja Storm



CEVAT YERLI-INTERJÚ

Játszadozás az erővel

A Crytek kreatív vezetője megosztja velünk elképzeléseit a konzolok következő generációjáról és a Crysis esetleges konzolos megjelenéséről.

A lipcsei GCDC fejlesztői fórumon tartott beszédedben elhangzott, hogy úgy gondolod, a következő konzolgeneráció 2011-ben vagy 2012-ben fog piacra kerülni. Van már valami elképzelésed, hogy ezek milyen erősek lesznek egymáshoz képest?
Ahogy most is látjuk a PS3-nál és az Xbox 360-nál, az erejük nagyjából és egészében nézve valószínűleg nagyon hasonló lesz. Az igazi eltérést akkor is az fogja jelenteni, hogy miként lehet ezt az erőt előhozni, megmutatni – és ez az olyan döntéseken múlik majd, amit mostanában, mondjuk egy-két éven belül hoznak meg a mérnökök a Sony és a Microsoft kutatólaborjaiban. Addig a PC sem fog lényegesen előrébb törni, mert egyszerűen nem lesznek játékok, amik támogatnának egy két konzolgeneráció közötti gépet. Ha azonban eljön a következő generáció, az hatalmas ugrás lesz – talán sikerül megközelíteni a mai renderelt filmek minőségét, legalábbis néhány szempontból.

Az előadásodban az is elhangzott, hogy az 1080p felbontás csak a következő konzolgenerációig lesz elég – ez azt jelenti, hogy dobhatjuk majd ki az „elavult" FullHD tévéinket 2011 körül? Egyáltalán mi lehet a következő lépcsőfok? Még nagyobb felbontás?
Nem csak a felbontás számít, bár az is nyilván folyamatosan növekedni fog. Szerintem azonban a HD3D tévéké a jövő: ezek magas minőségben tudnak igazi háromdimenziós képet sugározni. Ráadásul ha összejön, amit a mérnökök ígérnek, akkor egy képernyőn teljesen élesen egyszerre több csatornát is fogni lehet majd, ha a képernyőt máshonnan nézzük. Mindenesetre igazi 3D-s monitorok hamarosan jönnek PC-re, készülnek játékok, melyek támogatják az első 3D-s tévéket, szóval szerintem ez lesz a fejlődés következő iránya.

Mit gondolsz a 2012-es év konzoljairól, PC-iről? Tovább megyünk a sok processzor, hatalmas háttértárolók és online letöltések irányába, vagy a Wii sikere változtat ezen a pályán?
Szerintem a konzolok – a Sonyé és a Microsofté legalábbis – az online irányba fejlődnek tovább. Most is remek az Xbox Live és a PlayStation Network, de hihetetlen mennyiségű kiaknázatlan terület van az internetben a közösségektől kezdve a letölthető játékokig – amit most látunk, az csak a szerény kezdet. Technikai értelemben természetesen a párhuzamos számításoké a jövő, de hogy ezt egyszerűen több processzorral oldják-e meg, vagy más úton, azt még nem tudni.

Térjünk akkor rá a Crytekre, a cégedre. A CryEngine 1 húsz programozó három évébe került, a CryEngine 2 huszonöt programozó négy esztendejébe. Ha a következő generáció startjára elő akartok rukkolni az új grafikus motorral, akkor már most egy egész hordányi programozó lehet bezárva a pincétekbe...
Na igen, de néha adunk nekik enni! [nevet] Komolyra fordítva a szót, a fejlesztés, a kísérletezés folyamatos, és az is igaz, hogy mindez egyre nehezebbé válik, ahogy egyre nagyobb erőt tudunk felhasználni.



Cevat Yerli **a legifjabb a Crytek-alapító testvérhármas közül, 16 éves volt, mikor a cég megalakult. Ő a Crytek kreatív vezetője, testvérei közül Faruk a cég napi vezetésével, Avni pedig a pénzügyi dolgokkal foglalkozik.**

Értem, de dolgoztok már konkrétan a következő generációs konzolokra készülő motoron – nevezzük mondjuk őket PS4-nek és Xbox 720-nak.És ha igen, azok már konkrét információk alapján készülnek?
Először egy új verziója jön a CryEngine 2-nek, ami teljesen támogatja a mostani konzolokat, és a PC-k jelenlegi minden tudását, és reményeink szerint a következő generációban is használható lesz. Azonban a PS4-nek és Xbox 720-nak dedikált motorunk fejlesztése csak jövő év elején indul. A következő konzolok

CryEngine 2: majdnem valóság





A jobb oldali ingame képen látható némi ismétlődés, de így is hihetetlen jól néz ki.





A bal oldali fényképen kicsit szebb a táj, életszerűbbek a fák, de túl nagy különbség nincs

konkrét tudásáról még semmit nem tudunk – de ha tudnánk, akkor is ezt kellene mondanom…

Nagyon érdekel az EA Partners program, amelynek a Crysisszal ti is részesei vagytok. Ez többet jelent annál, hogy az EA egyszerűen a kiadótok, vagy csak egy marketingelnevezés?
Az utóbbi. Az EAP az EA egyik legjobban menő szárnya, amivel a nem általuk fejlesztett sikerjátékokban, sikersorozatokban tudnak részt venni. Nagyon jó a társaság, hisz például a Valve és az id is részese a dolognak.

Egy korábbi interjúdban olvastam, hogy nagyon jó a viszonyotok az EA-vel. Ez azt is jelenti, hogy jövőbeli játékaitok is hozzájuk kerülnek, vagy azért tárgyaltok másokkal is?
Egyrészt komoly esély van rá, hogy tovább dolgozzunk velük, mert tényleg jól működik a kooperáció. Másrészt viszont tárgyalunk az ipar többi óriásával, és bizony

„A következő PlayStationnek és Xboxnak dedikált grafikus motorunk fejlesztése 2009-ben indul.”

a konzolgyártókkal is. Sikerült elérnünk egy olyan helyzetet, ahol bizony az iparág igazi vezetőivel vagyunk kapcsolatban, és még ha formálisan nem is szerződünk le mindenkivel, a játékvilág növekedésén munkálkodunk.

Egy EA-szintű kiadó mivel segít titeket? Csak a marketing, a reklám terén, vagy más úton is?
Az EAP a marketingen túl is sokat segít, egyrészt egy külső és független megfigyelő, ami a játék minőségét garantálja. Egy EA-s csapat részt vesz a tesztelésben is, és persze vannak olyan területek is, melyek abszolút nem nyilvánosak…

Volt valami különbség a Ubisofttal való munka és most az EA-partnerség között? A Far Cry és a Crysis is új franchise volt, és végül mindkettő hatalmas siker lett…
Hát igen, de azért ez nem csak a kiadók érdeme! [nevet] A Ubisoft kellemes, jó partner volt, és mivel az első megjelent játékunkról volt szó, hihetetlen mennyiségű dolgot tanultunk tőlük arról, hogy miként is működik ez az ipar, hogy mikre kell nagyon odafigyelnünk. Persze az EA-tól is tanulunk, csak már nem az alapokat – ráadásul valahogy gördülékenyebb az egész, jobban kiegészítjük egymást.

A Crytek a Crysis megjelenéséig olyan stúdió volt, amely egyszerre mindig egy játékon dolgozott – ma meg már négy stúdiótok van, és az álláshirdetések megszaporodásából arra tippelünk, hogy ez több mint négy játékot jelent. Miért volt szükség erre a brutális növekedési tervre?
Hát, brutálisnak azért nem mondanám. Sőt, tervnek sem nevezném – igazából ez az egész terjeszkedés azért történt, mert remek embereket találtunk, akik velünk együtt fantasztikus játékokat akartak készíteni. Azért hoztuk létre ezeket a stúdiókat – Budapesten, Kijevben és Szófiában –, hogy még több Crytek-játék készülhessen, de minőségi szintből szemernyit sem engedünk.



A CryEngine 1 nem volt túl népszerű a grafikus motorok vásárlói között, de a CryEngine 2 körül sokkal nagyobb a nyüzsgés…
Igen, és a következő még népszerűbb lesz. Nagy, sőt, hatalmas terveink vannak a CryEngine licencbe adásával kapcsolatban, sok dolgot már meg is valósítottunk, de ezek nagy része még nem publikus.



Magyar virtus

A Crytek Hungary stúdió első alkotása rögvest világsiker lett. Ugyan konkrét számokat nem mondanak, de mind a Crytek, mint az EA mélységesen elégedettek a Crysis Warhead eladási adataival, kritikai fogadtatásával. Hogy a magyar srácoknak mi lesz a következő lépése, és pontosan hogyan is hozták össze minden idők legdurvább magyar szinkronját, az következő számunkból kiderül.

Elképzelhetőnek tartod, hogy egyszer több pénzt keressetek a motor licenceléséből, mint a játékok eladásából?
Igen, elméletileg elképzelhető.

A motor egyébként már fut konzolon?
Nem mennék bele a CryEngine konzolos verziójának jelenlegi állapotába, ez jelenleg ránk és az üzleti partnerekre, érdeklődőkre tartozik.

Oké, ezt igennek vesszük. Gondolom a tesztelés a Crysisszal vagy a Crysis Warheaddel történik, hisz ott már minden más készen van. Számíthatunk egy Crysis csomagra konzolon, megünnepelve a motor multiplatformmá válását?
Talán, talán nem. [nevet]

Eddig minden Crytek-játék FPS volt. Most négy stúdió dolgozik Crytek néven, vannak tervek ennek változására? És amúgy mennyire flexibilis a CryEngine 2 – mondjuk autószimulátort vagy stratégiai játékot lehetne vele készíteni?
Lehetne – de hogy mi a Cryteknél megtennénk-e, az más kérdés. Egyébként a motort rengeteg különféle játékhoz licencelték, szóval ha mi egyhamar nem is, de mások ezt be fogják bizonyítani.

Ott vagytok PC-n, a motor készül konzolokra, láttunk PSP-s álláshirdetést – de mi van a Nintendo gépeivel? Van valami gond velük, vagy egyszerűen a Wii és a DS gyengébb hardver, mint ami nektek kell?
Jelen pillanatban annyit mondhatok, hogy a Wii egy rendkívül érdekes masina, de nincs bejelentenivalóm.

A végére egy kérdés, amit imádni fogsz: jelenleg nincs egyetlen bejelentett fejlesztésetek sem – számíthatunk 2009-ben új Crytek-játékra? A válasz, amit akarunk, az „igen, többre is”.
[nevet] Igen, többre is. De lehet, hogy csalódást okoznék, ha most megígérném. Komolyra fordítva a szót, nem kommentálhatom ezt a kérdést, de légy nyugodt, keményen dolgozunk. ■

CRYTEK SZTORI

1999
Coburgban a három Yerli-testvér játékfejlesztő-stúdiót alakít, pedig a legifjabb Cevat még középsuliba jár. Három demójuk közül a dinoszauruszos X-Isle maradt meg, ebből fejlődött ki a Far Cry.

2003
Több év halasztás után megjelenik végre a Far Cry, és hatalmas siker lesz. Ezt látva a Ubisoft megveszi a Cryteктől a jogokat, és maga gyártja a további folytatásokat. Uwe Boll meg a filmet.

2004
A Crytek legsötétebb éve, mivel egy volt alkalmazott felnyomja őket a német rendőrségnél másolt programok használata miatt – ám a sok kutatás során sem találnak bizonyítékot erre.

2007
A Crytek szatelitstúdiókat alakít Budapesten és Kijevben, majd elkészülnek a CryEngine 2-vel és sok halasztás után végül megjelenik a Crysis – a jó PC-vel rendelkezők csodát látnak.

2008
A Crytek első játéka, mely időre, minden gond nélkül jelenik meg a magyar stúdió által készített kiegészítő, a Crysis Warhead lesz – ez lesz az eddigi legsikeresebb magyar játék is.

Semmi sem lehetetlen. Idén ősszel megtörtént az, amire korábban senki sem számított. A több milliárdos keleti bukta, a hatalmas költségvetéssel felhúzott, majd villámgyorsan bezárt Xbox Lounge és a gyatra start után az Xbox 360 egy egész hónapon át dominálta a hardverpiacot egy olyan országban, amely megalázta, laposra verte, kifacsarta és nevetségessé tette. Japán végleg behódolt az Xbox 360-nak? Na itt még talán nem tartunk, de a gép megtalálta azokat a kiskapukat, azokat a játékstílusokat, melyeken át Hannibálként masírozhat be az epicentrumba. A faltörő kost úgy hívják: erotikus játékok.

DIÁKLÁNYOK A GÉPEN

Shibuya, a techgeekek Mekkája maga a neonfény-tenger övezte paradicsom, ahol könnyedén megfér egymás mellett a legmodernebb mobiltelefon, a ledekkel teliaggatott evőpálcika és a nagymellű mangalányokkal díszített PC-s szoftver. Ez, vagyis az eroge tulajdonképpen egyidős a digitális novellákkal, az erotikus elemekkel megfűszerezett kalandjátékok keleten nem kuriózumként, hanem a bolti termékpaletta szerves részeként vannak jelen. Méghozzá régóta, az első eroge körülbelül a nyolcvanas éveket domináló NEC PC-8801 idejére tehető. A fentiek olvastán biztosan mindenki fejébe beugrott csápos-diáklányos pornófilm-képzet azonban téves: az eroge nem pornószimulátor és maszturbációs alapkellék, hanem teljes értékű kalandjáték, egy erőteljesen pajzán ponyvaregény, amely nem riad vissza a nyugati ízléstől nagyon távol álló fantazmagóriák megvalósításától. Erogéban fiatalkorúakat szerepeltetni mindennapos, ahogy a közöttük lévő szexuális interakció is az. Míg az Egyesült Államokban már egy húsz századmásodpercig mutatott mellbimbó is százmillió dolláros bírásság kirovását vonhatja maga után, addig a végletekben gondolkodó japán társadalom vígan lubickol a szilikonos iskoláslányok kalandjában – és mostantól kezdve X360-on is.

Ami meglepő, a stílus nagyon ritkán mászik konzolra, ha pedig megteszi, akkor általában PlayStation platformot céloz be. De fordul a kocka: a roppant sikeres Clannad idén nyáron, a felszállóágban levő 11 Eyes 2009 elején vált platformot. Bár nálunk nem túl ismertek e világok (a prűdek ne keressenek rájuk YouTube-on), Japánban forradalom volt, mikor az X360 lett az erogék új platformja. Aztán ott van a Namco Idolmaster-szériája, amelyben egy j-pop együttest kell kinevelnünk – és ugyan ebben fikarcnyi erotika sincs, a nagymellű, de törékeny testű leányokat bizony kihívó cuccokban küldhetjük a deszkákra. És hogy ezek mikor jönnek nyugatra? Valószínűsíthetően soha, a műfaj olyannyira japán, olyannyira nem szalonképes a világpiacon, hogy még egy cenzúrázott kiadás is túlzás lenne felénk. A Microsoft mindenesetre örül, a platform kínálata bővül, a japán piac egy egyáltalán nem elhanyagolható kis szeglete pedig immáron a tévé előtt ülve is elmerülhet a szilikonvölgyek és hatalmas, ragyogó szemek végeláthatatlan áradatában.



JAMMA

Az immáron az apró szubkultúra szintjére süllyedt piaci szegmenst tulajdonképpen életben tartó JAMMA a világ legnagyobb játéktermi kiállítása, ahol évről évre megtekinthető a piac összes újdonsága méghozzá testközelből, a varázslatosan villogó kabintenger dzsungelében navigálva. A 2008-as, szám szerint a 46. (!) expó idén szeptember végén került megrendezésre Tokió szívében. A kiállítóteret természetesen továbbra is a shmupok uralták, ám az idei sztár túlzás nélkül a nyár óta elérhető Street Fighter IV volt, amely pazar látványvilággal álmodja újra a sorozat csúcspontját képező második epizódot. A játéktermekben is egyre gyakoribbak az online játékok, némelyikkel akár már 16-an is összecsaphatnak.

BULLET HELL

És hogy mi lehet az őszi siker oka? A szerepjátékok: a Microsoft 2008-ban nem egyszerűen megkörnyékezte, de élt az első éjszaka jogával és rögtön ágynak is döntötte a násztánc után a legnagyobb szerepjátékokat gyártó stúdiókat. Így lett multiplatformmá a Final Fantasy XIII, így kapott exkluzív Tales of-epizódot a gép és így uralja a tavaszi kínálatot majd a Star Ocean 4 is. A japán piacot borító jégpáncél tehát megtörni látszik, de a pajzs egyelőre kitart: úgyhogy indulhat a második hullám. A fegyver? A már csak kizárólag Japánban funkcionáló árkád harcmező dobogó szíve, a shoot'em upok garmadája.

„Shmupból" manapság nagyon kevés akad, legalábbis a slágergépeken: a már több alkalommal eltemetett Dreamcast ugyan évről évre képes egy nagyobb sóhajtást kipréselni magából, de puska-



XBOX

LITTLE BIG IN JAPAN



CLANNAD **A feladatunk annak a romantikus gorduiszi csomónak a kibontása, melynek középpontjában Tomoya, és a rá vágyó öt bombázó csaj áll**



DEATHSMILES **Ne tévesszen meg senkit, ez egy jobbra scrollozó shmup, csak épp goth-loli designnal. Mit is mondhatnánk? Nyam...**



DODONPACHI DAI OU JOU BLACK LABEL X **Ismételd el ezt a címet tízszer egymás után, majd visszafelé is**



RAIDEN 4 **Egyelőre csak a japán játéktermekben érhető el, X360-ra, angolul jövőre érkezik**

poros és tűzijátékkal övezett újgenerációs felfelé vagy jobbra scrollozó shooter nem nagyon akad. Persze, néha feltűnt egy-egy darab: a kiváló Ikaruga-átirat, az Omega Five és a Triggerheart Excelica után a kisebb-nagyobb kiadók és fejlesztők zöme ismét meglepő módon X360-on tűzte ki a shmup zászlaját, talán véglegesen hátrahagyva a gyenge PS2 portok és a pár száz embert elérő DC átiratok világát, beruházva a nagyfelbontású televíziók által megnövelt játéktér és élmény kéjmámorára.

2009-ben átszakad a gát, jégtörő hajónak a stílusban már nem egy alkalommal bizonyított Triangle Service áll be. A Triangle nem is egy, hanem rögtön három shooterrel jelentkezik, a teleshopos név ellenére a Shooting Love 200X minőségi összeállítás. Mi van benne? Az Exzeal, a Trizeal Remix a Shmup Skill Test (igen, egy shooterekbeli képességeinket felmérő program!), valamint pár többjátékos módra kihegyezett minijáték. Különösebben sokat a csomagról elmondani nem lehet, klasszikus shooterekről van szó amelyek nem a stílus megújítására, csupán annak meghódítására törekednek. A tartalom már önmagában el fogja adni a kiadványt, de a négy főt támogató Live-támogatás a lehető legvonzóbbá teszi a Shooter Love-ot. Vonzóvá és remélhetőleg importképessé, szokás szerint Japánon kívüli kiadás még csak fel sem merült, így maximum csak a régiófüggetlenségben bízhatnak a zsáner nyugati hívei.

Ennél jóval érdekesebb a Deathsmiles, több okból is: egyrészt a fejlesztő okán, a Cave tizennegyedik esztendeje ontja magából a shootereket és ezzel 2009-ben sem kíván felhagyni. A Deathsmiles közvetlenül az árkád világból mászik át, több csavarral: alapjában véve shmup, de nem a klasszikus szabályrendszer szerint működik. Lőni például mindkét irányba lehet, a horizontálisan scrollozó képernyőn mind a bal, mind a jobb oldalról özönlenek az ellenfelek, általában felváltva, néha pedig bevetve az irányított káosz és a bullet hell intézményét. Szépen, a manganoid kislányokkal, horrortörténetekbe illő terepekkel és a totálisan játékosbarát nehézségi fokkal a Deathsmiles kiváló alapanyagul szolgálhat belépőszinten. Látvány terén nem lesz gond, közvetlen átirat helyett a Cave a grafikai elemek újradolgozásával aknázza ki a HD-ben rejlő hatást.

A Deathsmiles mellett a Cave két régi belépőt is a színpadra taszigál: a kimondhatatlan címen futó Ketsui Kizuna Jigoku Tachi, illetve a DoDonPachi Dai Ou Jou (Black Label X alcímmel, hogy még jobban gördüljön az ember nyelvéről) sem mai darab. A Live Arcade kiadás ötletének elvetése után lemezes formában esedékes a megjelenése, remélhetőleg csupán bemelegítésként szerepelve a későbbi játékáradat előtt. A TGS-en is született bejelentés, mégpedig az R-Type Dimensions kapcsán, ami viszont már Xbox Live-on lesz letölthető.

JÖVŐKÉP

Az Xbox 360 valószínűsíthetően a hatalmas erőfeszítés ellenére is meg kell, hogy elégedjen a szerény harmadik helyezéssel (bár alighanem azt sosem fogják elfelejteni, hogy szeptember-októberben több héten keresztül is verték a PS3 eladásait), de a változásokat látva a jövő mindenképp biztatónak tűnik. Ami az Xbox 1-nek nem sikerült azt a nagytestvér vér és veríték árán ugyan, de végül kiharcolta magának: jelen konzolgenerációban az elsődleges JRPG platform az Xbox 360, az eroge felé való nyitás és a japán szíveket megdobogtatni tökéletesen képes shmup hullám után kétség sem férhet hozzá, hogy a harmadik menetben az Xbox már nem adja fel. ■

R-TYPE DIMENSIONS **Valamikor jövőre lesz elérhető nálunk, Xbox Live Arcade-en**



IDOLMASTER **A zenei menedzser/randiszimulátor nálunk csak Ace Combat 06-gépek festéseként érhető el**



Online világok



MegaMazo

A jó hír, hogy a teljesen retro-stílusú Mega Man 9 mindhárom konzolon letölthető, úgyhogy aki szereti a szenvedést, az bátran fektessen be. A Capcom most rengeteg extra tartalmat adott ki a játékhoz, többek között a Protoman karaktert, egy nehéz és egy ultranehéz játékmódot (kösz, nagyon kellett).

Csak zene legyen

Bár a zenekaros játékok itthon még nem igazán terjedtek el, beszámolunk az utóbbi egy hónap letölthető tartalmairól (csak az ismertebb előadókat említve). Rock Band: RHCP, Static-X, Offspring, Mötley Crüe, Nirvana, Blink-182. Guitar Hero World Tour: Boston, REM, Oasis, Smashing Pumpkins.

Az idei mérnökdivat



A Dead Space remek lett, az EA pedig a rettegéshez most egy kis extrával is hozzájárul: egy ideig ingyenesen letölthető az Elite, illetve az Obsidian páncél (előbbi 360-on zöld lámpákkal, utóbbi PS3-on kék fényekkel). Mindkettő ötös szintű, szóval alaposan megkönnyítheti az életünket. Ezen felül van egy durvább, ám már fizetős páncélzat is, mely vérvörös festésével divatos is.

Aprólék, kilóra

Mivel a letölthető tartalmakat szinte kazalszám öntik ránk a fejlesztők, következzen egy felsorolás-jellegű lista az egyes játékokról, illetve a hozzájuk érkezett kiegészítőkről: **Civilization Revolution** különleges pályák, két csomagra bontva **Eye of Judgement** hármas számú kiegészítőpakli **Hot Shots Golf** új ruhák és jelmezek **Soulcalibur 4** új fegyverek és kiegészítők **Pain** új karakterek és pályák **Warhawk** újabb fantasztikus kiegészítő pakk **Haze** új multiplayer pályák.



Zavar az Erőben

Bár tudtuk, hogy ez lesz, a Namco Bandai végre rászánta magát, és elérhetővé tették Vadert X360-on, Yodát pedig PS3-on is. A rossz hír, hogy megkérik az árát, ezer forintnál is többet kell lecsengetni az egyetlen figuráért. Igaz, most végre eldőlhet, hogy az Erő melyik oldala is az „erősebb".



PlayStation trófeák

A teljesítmény elismerése

A nyár elején érkezett a hír, miszerint a Sony is bevezet egy rangrendszert, mégpedig a 2.41 rendszerfrissítés által, amely alapján a játékosok összemérhetik elért eredményeiket barátokkal, internetes társakkal. A rendszer nem új keletű, a Microsoft az Xbox 360 bevezetése előtt már kitalált egy efféle szisztémát, ami – a kisebb-nagyobb kezdeti bakik ellenére –, de hűen mutatja, hogy egy játékos mennyire profi, vagy legalábbis elszánt azokban a játékokban, amelyeket megvásárolt, kipróbált. Minden játékban legfeljebb ezer pontot lehet elérni, amit a letölthető tartalmakkal még 250 ponttal lehet kitolni – de ez a Microsoft rendszere, a japánok ezt természetesen nem egy az egyben másolták le. Jelen cikkünk persze a trófeákról szól, de akarva akaratlanul szembe kell állítanunk a Microsoft rendszerével, hisz nagyjából ugyanarról van szó.

A Sony válasza részben persze hasonlatos lett, ám más komponenseit tekintve teljesen új. Nem láthatunk egyetlen értékelő számot, hogy mit, mennyi pontot értünk el, csak azt, hogy hány bronz, ezüst, arany, illetve platina színű trófeánk van – valamint kapunk egy szerepjátékok XP-mértékét mutató mércéhez hasonlatos szintmérőt. Köztünk legyen mondva, a két rendszer megoldásainak összefésülése adna egy valósabb képet, mert míg az amerikai konzolon a számok néha csalókák lehetnek, addig a japán gyártó konzolgépének tulajdonosai nem igazán tudják összemérni játékos teljesítményüket, mivel a PS3 rendszerében nincs maximális határ, vagyis egy kiadó akár 100 vagy elméletileg 1000 bronz trófeát is belepakolhat a játékba. Mindkét oldalnak megvannak a maga előnyei és hátrányai. PlayStation 3-on például a platina trófeákhoz minden mást meg kell nyitnunk, hogy megkapjuk azt, így ez igazán erős mérce, míg az Xbox 360-on semmi se jelzi, hogy egy adott achievement-szám elérése mekkora munkával is járt.

Lehet hőzöngeni, hogy a Sony ismét másolt valakit, de ez ismét egy olyan parttalan vita, mint például a rezgő kontrollerrel, analóg karokkal kapcsolatos dühöngések: lehet, hogy a Nintendo találta fel őket, de miért is baj, hogy azokat egy másik cég átvette, tovább fejlesztette. Szinte törvényszerűen várható volt, hogy ahogy az online videojátékos közösség fejlődik, a PlayStation tábor is eldicsekedne azzal, hogy mely játékban mit ért el – szerintünk csak idő kérdése, hogy mikor tűnik fel hasonló Wii-n, vagy akár DS-en, PSP-n.

Persze a két rendszer annak ellenére sem összemérhető, hogy a multiplatform játékok nagy része ugyanazért ad trófeát, mint amiért achievementet. Ami nagy ötlet, hogy a nemesebb fémből készült trófeák tényleg nehezebben megszerezhetőek – az arany rangúakért meg kell feszülni, míg a platinákért ugye minden más korábbit meg kell szerezni, tehát hacsak nem vagyunk igazán megszállottak, ilyen színű plecsnink nagyon kevés lesz (ráadásul az első körben „trófeásított" játékok nagy átlagban borzasztó nehéz, szinte lehetetlen trófeákkal is fel vannak szerelve). Igaz, az achievementek pontértéke is valami hasonlót akar jelezni, de ez egyelőre messze jobban működik a Sony rendszerében. Ergo, míg a Sony jól elkülönítette az eredmények rangját, addig a Microsoft rendszerében az embertelen követelményeket igénylő pontok elenyésznek a több száz könnyedén kinyitható eredmény között…

A trófeák immár minden harmadik generációs PlayStation felhasználó számára elérhetőek. Több régi játék is megkapta a maga frissítését, hogy gyarapíthassuk gyűjteményünket, amelyek aztán az ígéretek szerint valamilyen módon a Home-ban megtekinthetőek lesznek. Az új játékok nagyja (bár akad pár kivétel, érdekes módon a Sony-fejlesztésű Socom Confrontation is ilyen) már e rendszer támogatásával érkezik, a meglévőkhöz viszont internetkapcsolat

Trófeák gyűjthetők

A jelenlegi trófeatámogatást élvező játékok - zárójelben a PSN megjegyzés internetkapcsolat meglétének szükségességét jelzi, hisz e játékoknál frissítést kell letölteni a trófeák elérhetővé tételéhez.

007: Quantum of Solace
Bioshock
Blitz: The League 2
Buzz: Quiz TV
Call of Duty: World at War
Dead Space
Far Cry 2
Little Big Planet
Mercenaries 2
Midnight Club: LA
Mirror's Edge
Motorstorm: Pacific Rift
NBA 09: The Inside
Penny Arcade Episode 1
Resistance 2
Rock Band 2
Saints Row 2
Sonic Unleashed
Tom Clancy's: Endwar
BF: Bad Company (PSN)
Burnout Paradise (PSN)
Eye Of Judgement (PSN)
Ferrari Challenge (PSN)
Geon (PSN)
GTA IV (PSN)
Novastrike (PSN)
Pain (PSN)
Pixeljunk Eden (PSN)
Pixeljunk Monsters (PSN)
SOCOM Confrontation (PSN)
Super Stardust (PSN)
Uncharted (PSN)
Warhawk (PSN)
Wipeout HD (PSN)

szükséges, hogy aktiválhassuk az új funkciót. A régi mentett állások ráadásul nem érvényesek – mégpedig azért, mert PS3-ra letölthetőek 100%-os mentések, így jogtalanul juthatnánk trófeákhoz. Ez azt is jelenti, hogy ha most valaki Uncharted vagy GTA4 trófeákra vágyik, annak bizony elölről kell kezdenie az egészet – és az utóbbinál ez bizony akár egy újabb száz óra eltöltését jelenti.

Haszna természetesen mindkét rendszernek annyi van, hogy a játékos karrierünk sikereit büszkén bemutathassuk társainknak – bár nem kizárt, hogy idővel versenyt is indítanak ez ügyben. Korábban Amerikában a Microsoft is jutalmazta a pontgyűjtögetést, például azoknak, akik pár hónapon belül ötezer, tízezer vagy még több pontot elértek.

Na de miért is jó ez az egész trófeagyűjtögetés nekünk? A játékokat többnyire azért vittük végig, mert érdekelt a befejezés, lekötött a program – sorolhatnám az okokat, de igazán bizonyítani senki se tudta (maximum igen körülményesen), hogy miben ki mennyire jó, legfeljebb, ha multiplayerben is meg tudtunk mérkőzni. És ebben mutatkozik meg az új pontozási rendszer ereje. Nemcsak összemérhetjük magunkat társainkkal, hanem egyúttal bizonyíthatjuk is, hogy például a Gran Turismo 5 Prologue-ban mindent aranyra teljesítettünk. A trófeák ugyanis nem hazudnak (amíg meg nem töri őket egy rosszeletű csapat). De nem csupán dicsekvésre jók. A listák kikerülnek a netre, vagy maga a játék kiírja, melyek bizonyos serlegek követelményei. Ez egyszersmind az egyszeri végigjátszást, a szavatosságot gazdagon kitolja, mivel újabb kihívásokat ad számunkra, megtalálni az összes kincset, rekordokat döntögetni, satöbbi.

S mondanom se kell, ezen aspektusa ennek a rendszernek az, ami sok mindennel felér: kitolja a játékidőt, sőt, olyan dolgokra, felfedeznivalóra ösztönzi a játékost, amire alapjában nem is gondolt volna. Rájönni egy-egy trófea megnyitásának a feltételére már külön öröm, remek tapasztalataim vannak az Xbox Live-on, ahol többen rám kérdeztek, ezt és ezt hogyan értem el. Extra kihívás, tartalmi plusz, motiváció a fejlesztők által elrejtett összes kihívás legyőzésére a szimpla végigjátszáson túl, ez az igazi szépsége, és az igazi játékosok jutalma. Nem szabad viszont amellett szó nélkül elmennünk, hogy az egésznek csak akkor van értékelhető tartalmi adaléka, ha a fejlesztők ötletes, kreatív kihívásokat csempésznek a játékukba – anno a 360 megjelenésekor sokan nem látták még ennek az előnyét, így pofonegyszerű, „menj egy kört a pályán" szintű követelmények voltak több játékban is.

Az értékelő rendszer bevezetése mindenképpen üdvözlendő újítás PS3-on is. Egyáltalán nem kötelező mindent kimaxolni, nem kötelező a trófeákat hajhászni – a szimpla játék adta élmény megmarad, de a kihívást, a versengést keresőknek ez egy új út, amely immár PS3-on is elérhető. Egy igazi megszállott játékos pedig ennél nem is kívánhat többet, megmutathatja immár bárkinek, hogy mely játékokban a legjobb, mivel játszott, meddig jutott el benne. Végszóként egy személyes vélemény: a játékosok teljesítményének az értékelése nagyszerű dolog, amely „örökké" fennmarad az utókor számára. Avagy, egy „mondással" élve: ez által válik el a sz*r a májtól. (Aki tudja, mely F1-es pályára alkalmazzák ezt a kifejezést, egy PS3-as F1CE-t nyerhet – **nyeremenyjatek@576.hu**!) ■



■ A Killzone 2 már trófea-támogatással jelenik meg

■ **Néhány weboldal, melyek folyamatosan frissülve írnak minden PS3-as játék minden trófeájáról: www.ps3trophies.org; www.allps3trophies.com; www.thesixthaxis.com/ps3-trophy-faq**

idézetek – ők megmondták...



Most már végre egy új játékon akarok dolgozni, így a Metal Gear Solid 5 a fiatalabb fejlesztők kezébe kerülhetne. Remélem mind tanultak a korábbi hibáikból, de ha mégis hibás döntést hoznának, határozottan lépnék közbe, határozottabban, mint eddig – én ezt tanultam az elmúlt évek tapasztalataiból. Már három tervet is készítettem a MGS5-höz – azonban az ideális az lenne, ha ezek közül egyik sem valósulna meg. Ha a csapat kiválaszt egyet ezek közül, akkor megint nyakig benne kell lennem a fejlesztésben, azt meg nem akarom. Szerencsére a többiektől is remek ötletek jönnek, így remélhetőleg erre nem is lesz szükség, és egyszerűen producere lennék az új Metal Gear Solidnak.
Hideo Kojima nem akarja elkészíteni a következő MGS-t. Mikor is hallottuk ezt legutoljára...?

A politikusok szemében még mindig a kreatív üzletágak legmostohábban kezelt ágazata a játékipar, a legtöbbek szemében épp csak egy hajszál választ el minket a pornó szintjétől. Csak azt felejtik el, hogy a kimutatások szerint az Egyesült Királyság lakóinak fele játszik, és hogy a játékok ugyanúgy formálják személyiségünk fejlődését, ugyanolyan fontosak kulturális szempontból, mint mondjuk a zene és a filmek.
Ian Livingstone, az Eidos kreatív vezetője panaszkodik, hogy miért is nehéz adókedvezményeket kicsikarni az angol kormányból az iparág számára.

2009 a PSP éve lesz. Nem csak a Resistance: Retribution jön februárban, de rengeteg remek fejlesztés alatt álló játékot láttam, így most PSP-t venni kiváló döntés
Matt Levitan kanadai Sony PR-os megjegyzése. A miénk pedig az, hogy a Killzone 2-t, az Infamoust és a Heavy Raint azért nehéz lesz felülmúlni.

Én az érzelmek embere vagyok, tehát amikor hajigálsz a játékban, valahogy ki kell fejeznem magam – és mi lehetne ennél jobb, mint egy új dal? Így tehát a PS3 megszállását megünneplendő, feldolgoztam a Culture Club legendás számát, a „Do You Really Want to Hurt Me"-t, kizárólag a Pain számára.
David Hasselhoff megosztja a világgal, hogy miért is éri meg még jobban letölteni az őt ábrázoló karaktert a Pain szenvedésszimulátorba. Mi nem kommentálnánk a dolgot...

A virtuális javak a dán törvények alapján javaknak minősülnek, így a virtuális javak jogosulatlan eltulajdonítása is lopásnak számít.
A Leeuwardeni Bíróság indoklása egy Runeascape nevű online játékban elcsórt cuccok (a tényszerűség kedvéért: egy amulett és egy maszk) kapcsán hozott elmarasztaló ítéletben. A 14 és 15 éves elkövetők összesen 360 órányi társadalmi munkára ítéltettek.

A Microsoft folyamatosan azon dolgozik, hogy az indiai nagyközönséget is a lehető legjobb játékokkal lássa el. Azonban az ország kulturális érzékenysége miatt azt a döntést kellett meghoznunk, hogy a Fallout 3 nem jelenhet meg Indiában.
A Microsoft India sajtónyilatkozatából – nem, mi sem tudjuk, hogy a nukleáris téma, vagy a lelőhető brahminok [kétfejű mutáns tehenek] okoztak volna gondot.



TOKYO **GAME SHOW** 2008



Októberben rendezték meg az idei TGS-t, és bár több újdonságra számítottunk, azért voltak fontos bejelentések. Következzen egy válogatás ezekből, mégpedig a TGS tíz legnagyobb port felvert játéka!

CASTLEVANIA JUDGEMENT

KONAMI • KONAMI JAPAN • 2009 • WII

Az első ötlet szerint a Wii egyedi kontrollerére készülő Castlevania klasszikus kaland lett volna kastélybejárással, ostorozással – csak mikor elkészült az első tesztverzió, még a legatletikusabb teszterek is elfáradtak fél óra lengetés után. Ezért aztán műfajt váltottak, és a Judgement így lett verekedős játék a széria főszereplőit és főellenségeit felsorakoztatva. Meglátjuk, mennyire lesz fárasztó az egyperces menetekben rángatni a kontrollert, hisz minden támadást azzal kell előhozni – ráadásul a beszámolók alapján bizony ez nem a legprecízebben működik… Szintén furcsa döntés, hogy a karaktereket a Deathnote manga alkotója, Takeshi Obata rajzolta, és bizony inkább tűnnek DN-mellékszereplőnek, mint Drakulának vagy Belmont-leszármazottnak. Lesznek idézések, megvásárolható tárgyak, a pályákon levő csapdákat aktiválhatjuk, a szörnyeket pedig ellenfelünkre csalhatjuk, szóval nincs minden veszve, de az biztos, hogy senki nem lelkesedett a játékért különösebben a TGS-en.



博 態

QUANTUM THEORY

TECMO • TEAM TACHYON • 2010 • PS3



Képzeld el, ha Gears of Wart japán fejlesztők dobták volna össze – merthogy nagyjából a Quantum Theory ugyanaz a játék lesz, csak éppen teljesen más designnal borítva. Felejtsd el a komor tájakat, a böszme nagy harcosokat, a láncfűrészelést: ezek helyett kapunk egy neonfényben úszó hatalmas tornyot, a férfi főszereplő (jó, ő egy böszme nagy tesztoszteronkupac) mellé egy rejtélyes és bögyös lánykát, a brutalitás helyett pedig klasszikus fegyvereket a géppuskától a pisztolyokig. A játékmenet igazi ütőkártyájának az ígérkezik, amit nem tudtak megmutatni: a pálya, az „Élő Torony" folyamatosan, valós időben változik, így a fedezékek, akadályok eltűnnek és előtűnnek, vagy éppen elmozognak. Meglátjuk, hogy ez mennyire lesz idegesítő, vagy éppen izgalmas, mindenesetre a fejlesztőknek bőven van ideje tuningolni ezt a játékelemet…

殻慧愰





MONSTER HUNTER TRI

CAPCOM • CAPCOM JAPAN • 2010 • WII

Bár nálunk sokan talán még nem is hallottak a Monster Hunter-sorozatról, Japánban a PSP-s verziók körül igazi őrület van, napok alatt milliókat adnak el minden újabb verzióból, bővített kiadásból. Tulajdonképpen ez az első online játék, amely igazán nagy sikert tudott aratni a szigetországban, így nem véletlen, hogy a Capcom sem hagyja abba a szériát. A Tri eredetileg PS3-ra lett bejelentve, de ma már Wii-exkluzív, és továbbra is pontosan arról szól, amit a címe is említ: szörnyeket kell levadászni. Vannak persze városok, ahol a lenyúzott bőröket, begyűjtött fogakat, kitépett mirigyeket eladhatjuk és persze új cuccokat vehetünk, de ezen felül továbbra is a négyfős online együttes kalandozás a lényeg. A hármas rész nagy újítása a tengerek bevezetése (a vízalatti helyszínektől a tengeri szörnyeken túl egy hatalmas tutajvárosig minden lesz), valamint a szörnyek kicsit élethűbb viselkedése, most már például vadásznak egymásra ha megéheznek, nem csak békésen várnak a vadászra, aki leszmészárolja őket.

DEMON'S SOUL

SONY • FROM SOFTWARE • 2010 • PS3

A Sony tulajdonképpeni egyetlen igazi nagy újdonsága a TGS-en ez az akciójáték volt, mely jó esetben jövőre már meg is jelenhet. Egy szokványos fantasy királyságban járunk, ahol az oktondi király azt hitte, hogy jó dolog penészes grimoárokból démonszolgákat idézni – ennek az eredménye egy durva démoninvázió lett, amit persze csak mi tudunk megállítani. Egy névtelen hőst alakítunk, aki lehet varázsló vagy lovag, pap vagy fejvadász – és minden bizonnyal további lehetőségek is megnyílnak a játék megjelenéséig. Karakterünk persze folyamatosan fejlődik a kaland során, új kombókat, képességeket, mágiákat tanulva. A játék főszereplői azonban az ellenfelek, a szörnyetegek. Persze lesznek itt szimpla zombik és mindennapos hüllők, de kapunk akkora batár nagy állatokat is, melyeket utoljára a Shadow of the Colossusban vágtunk le. Igaz, itt nem lesz mindegyikkel annyi vesződség, de azért nem lesz könnyű elpusztítani a toronymagas gólemeket, százméteres sárkányokat, vagy lángoló démonfejedelmeket…

慰



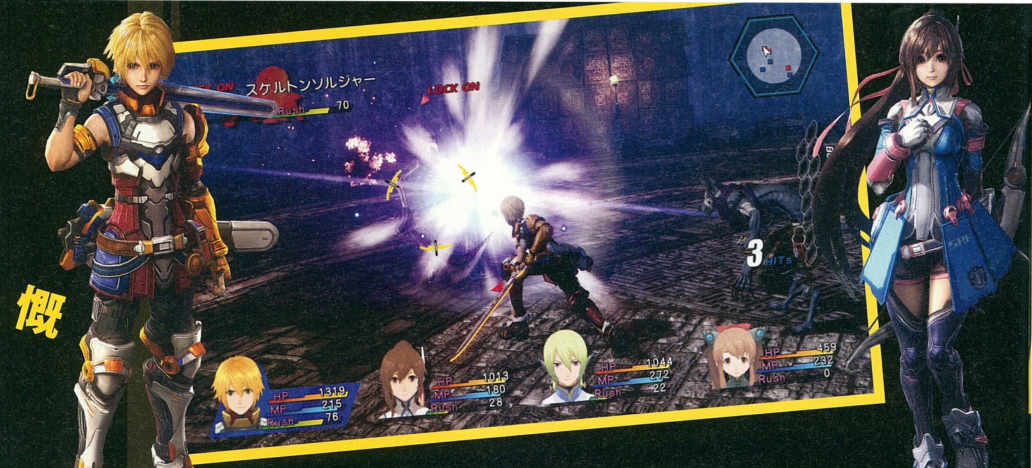


TEKKEN 6

NAMCO BANDAI • NAMCO JAPAN • 2009 • PS3, X360

A TGS-en ugyan még mindig nem volt bemutatva a konzolos Tekken 6, de már legalább beszéltek róla a fejlesztők. A játéktermi verzióban már debütált újdonságok közül mindent megkapunk, így a játékmenetet illetően fel kell készülnünk a többszintes, rombolható pályákra, az őrjöngés-funkció megjelenésére (ha az életerőnk alacsony, akkor dühödhetünk be, ami plusz sebzés okozását és elszenvedését eredményezi) és a fegyverhasználatra. Igen, ezúttal minden karakternek lesz egy eszköze, amit felszerelve rá – minden eddiginél durvább karakterszerkesztőt kapunk, a kiegészítőktől a frizuráig több száz opcióval – azt fegyverként használhatjuk egy-egy összecsapás során. Bryan shotgunnal tüzelhet, Anna a tűsarkúit tudja az ellenfélre rúgni, Nina szikével, Law pedig nuncsakuval hadonászik – az egyik új szereplő, az androidlány Alisa pedig nemes egyszerűséggel a saját fejét tépi le, hogy az ellenfélhez vágja. Eddig amúgy 43 karakterről tudunk, olyan új szereplőkre lehet számítani, mint a hájpacni Bob, a pókszerű mozgáskultúrával ellátott leány, Zafina, vagy az óegyiptomi szerelést viselő főellenség, Azazel. Az online játéklehetőséggel ellátott PS3-as és X360-as (igen, most jelentették be) verzió jövő ősszel jut el hozzánk.

慇態



STAR OCEAN: THE LAST HOPE

SQUARESOFT ● TRI-ACE ● 2009 ● X360

A Microsoft-Square Enix együttműködés koronagyémántja – az FF13-ig – minden bizonnyal a negyedik Star Ocean lesz, mely jövő év tavaszán jut el hozzánk, és minden jel szerint sokkal jobb, grandiózusabb játék, mint az Infinite Undiscovery vagy a Last Remnant. A jól ismert Star Ocean-világban járunk (ha kimaradtál belőle, érkeznek sorban a PSP-s remake-ek, az elsőről a tesztet lásd a 94. oldalon), de ezúttal nem folytatást kapunk, a sorozat eddigi részei előtt évszázadokkal járunk, mikor az emberiség megkezdi a kirajzást a csillagok közé. A sztoriról körülbelül ennyit, no meg a központi karakterek neveit tudni – Edge és Reimi –, de az biztos, hogy bőven lesz részünk űrutazásban, bolygók felderítésében. Sőt, a szériában először most az űrhajót mi magunk is vezethetjük, és talán nem tévedünk nagyot, ha lézerben gazdag űrcsatákat is várunk… A harcrendszer a hármas rész finomított verziója lesz, ilyen újdonság például, hogy már egyszerre négy karakterünk vehet majd részt az ütközetekben.





WHITE KNIGHT CHRONICLES

SONY ● LEVEL 5 ● 2009 ● PS3

A hercegnőt éppen nagykorúvá minősítenék egy nagyszabású ceremónia keretei között, amikor jön egy gonosz mágus, és elrabolja. Egy, csak egy legény van talpon a királyságban, a mi Leonardunk, aki, mit tesz isten, az egész hajcihő közben még egy mágikus páncélra is bukkan, amivel szupererős lénnyé, fehér lovaggá tud alakulni. Na igen, a sztori sok újat, eredetit nem nyújt, de más tekintetben azért sokkal jobb a helyzet. Egy klasszikus japán RPG-ről van szó, száz órás játékidővel, egész bejárható kontinensekkel és persze a Squaresoft által népszerűvé tett félig körökre osztott, félig valós időben zajló ATB-harcrendszerrel. A legnagyobb húzása a játéknak, hogy készíthetünk saját karaktert is, aki Leonard mellett benne van a partiban, fejlődik-tápolódik szépen. Viszont ezt a karaktert használhatjuk aztán a négyfős online játékmódban, mely ugyanazokon a pályákon, ám más küldetésekkel szórakoztatja a nagyérdeműt – gyakorlatilag megkapjuk bónuszként a Phantasy Star Online-t. Hogy ez a rész nálunk fizetős lesz-e, egyelőre nem tudjuk, mindenesetre hatalmas ötlet, hogy ugyanazt a hőst tápoljuk online és offline egyaránt!





MURAMASA: THE DEMON BLADE

MARVELOUS ● VANILLAWARE ● 2009 ● WII

Remélhetőleg a képről mindenkinek azonnal beugrott az Odin Sphere, a Vanillaware előző, szintén mesés grafikájú akció-RPG-keveréke. Ezúttal mondjuk nem az ógermán, hanem a japán mitológiát dolgozták fel, de a játék mind kinézetében, mind játékmenetében ahhoz lesz hasonló. Igaz, a hangsúly a szerepjáték-elemekről az akciózásra, az ugrándozásra tevődött át, de ezúttal is kisebb világokat kell bejárni, mindenhol legyőzve az ellenfeleket, megszerezve a kincseket. Ezúttal is több karakterünk lesz, eddig egy Kisuke nevű hím, illetőleg egy Momohime nevű nőstény ninja. A mozgásérzékelőt nem használja a játék, a Wii, mint platform kizárólag az olcsó fejlesztés és a hatalmas felvevőbázis miatt lett kiválasztva.



NINJA BLADE

MICROSOFT • FROM SOFTWARE • 2009 • X360

Az biztos, hogy a Microsoft nem spórol a pénzzel, ha a Ninja Blade-re kerül a sor. Az animációkat a Production IG (Evangelion, Ghost in the Shell) készíti, a zenéért a GEM Impact (Metal Gear Solid-széria, No More Heroes) felel, a karaktereket pedig a Capcomtól csórt Keiji Nakaoka szkeccselte fel. Ráadásként a From Software fejlesztői (mégpedig az Otogit készítő csapat) már három éve gályáznak a nindzsás akciójátékon. A céljuk kicsit más, mint egy újabb Ninja Gaiden elkészítése, itt nem a hihetetlenül mély harcrendszerre, hanem a teljesen mozis tálalásra mentek rá. A rendervideók, átvezető jelenetek minden átmenet nélkül mennek át játékmenetbe, a harcok során a kamera folyamatosan váltakozik (ettől speciel félünk), a főellenségeknél, trükkös nindzsamanővereknél pedig a képernyőn felvillanó gombokat kell lenyomogatni. Persze azért a harc is fontos, három fegyverrel sok tucatnyi kombót adhatunk elő, nindzsucu varázslatokkal szórhatjuk meg ellenfeleinket, akik nagyrészt zombivá átalakult emberek és állatok lesznek. Az európai premier jövő tavaszán várható.



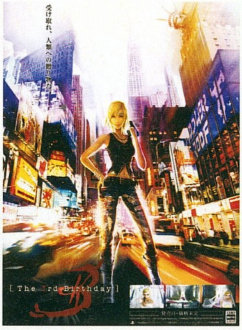
YAKUZA 3

SEGA • AMUSEMENT VISION • 2009 • PS3

Ha Wilson nem lenne akkora Yakuza-fan, most elég lenne annyit írni, hogy ez ugyanolyan lesz, mint az első két rész, csak iszonyat durva grafikával ellátva – de mivel ennek olvastán biztos földig rombolná a szerkesztőséget, inkább bővebben is kitérünk rá. A sztori ott folytatódik, ahol anno abbamaradt: hősünk, Kazuma megpróbálja békében felnevelni az imént kiszabadított fiatal Harukát, ám múltja még a békés okinawai faluban is utoléri, így hamarosan ismét Tokióban aprítja a rosszfiúkat, szédíti a prostikat és nyomja a játéktermi játékokat. Sőt, az új részbe egy teljes golfjátékot is kapunk, a biliárd, darts és bowling mellé (az egészen perverzek a barátnősminkelő minijátékba is órákat ölhetnek – és ez sajnos nem vicc!). És persze ott van a verekedés is, változatlan formában, azaz állunk az utcán, a yakuzakör közepén, és egyenként elpáholunk mindenkit. A nép tapsol, mindent, ami nincs leszögezve, ellenfeleink homlokába állíthatunk, és végső megoldásnak pedig ott a nuncsaku meg a négy végtagunk is.

A többiek

Persze nem csak tíz játék volt kiállítva, bemutatva a kiállításon, következzen még néhány a személyes kedvenceink közül!



PARASITE EVE: 3RD BIRTHDAY

Aya újra köztünk jár!

Csak egy videóval mutatták meg a már nem mobilra, hanem PSP-re készülő harmadik Parasite Eve-et, és aki látta, eléjult tőle. A játékmenetről semmit nem tudni, de a grafika üt minden mást!

METAL GEAR ONLINE MEME

A második kiegészítő

A MGO második és vélhetően utolsó kiegészítője három új pályával, két új karakterrel (Mei Ling és Liquid Snake), valamint egy új játékmóddal dobja fel az amúgy is tartalmas játékot.

KLONOA: DOOR TO PHANTOMILE

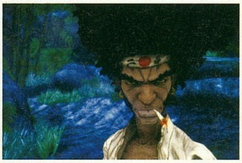
Játszd újra, Klonoa

Az 1997-es első Klonoa remake-je jövőre jelenik meg Wii-re, és szerencsére nem zúzták tele kalimpálós dolgokkal, csak hagyományos ugrándozás és ellenséghajigálás van. Meg csodaszép grafika..

SUIKODEN TIERKREIS

Kézi Suikoden

A furcsa név ismét egy Suikoden-mellékszálat takar, olyannyira, hogy nemhogy egyetlen régi karakter nem tűnik fel, de a világ is más lesz. Eltűnnek a párbajok és a hadseregek ütközetei, cserébe körökre osztott küzdelmeket és festett környezetet kapunk.



AFRO SAMURAI

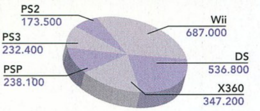
Hip-hop + japán kultúra = jóság

Afro apját meggyilkolják, ezért bosszút fogad. Ennyi a háttérsztorija e mangának, animének, és most már játéknak is. Samuel L. Jackson adja a szinkront, RZA a zenét, a Namco a játékmenetet.

TOPLISTA USA szeptember 01-30.

	JÁTÉK	PLATFORM	PONT
1.	Star Wars: The Force Unleashed	X360	8.0
2.	Wii Fit	WII	8.0
3.	Rock Band 2	X360	--
4.	Mario Kart Wii	WII	9.0
5.	Star Wars: The Force Unleashed	PS3	8.0
6.	Mercenaries 2: World in Flames	X360	7.5
7.	Wii Play	WII	--
8.	Madden NFL 09	X360	9.5
9.	Star Wars: The Force Unleashed	WII	6.5
10.	Madden NFL 09	PS2	8.5





Noha a Nintendót még csak megközelíteni sem tudták riválisai, arányaiban a legtöbbet a korábbi hónapokhoz képest az X360 eladásai növekedtek – igaz, ehhez kellett a komoly árcsökkentés is. Egyetlen gép volt, mely augusztushoz képest veszített népszerűségéből, ez a 15 ezer példánnyal karcsúsodó PSP volt.

ONLY IN JAPAN

Tatsunoko vs Capcom Cross Generation of Heroes

A Marvel univerzum és öt másik kitérő után a Capcom hősei hazai pályán birkóznak: a Tatsunoko vs. Capcomban a játékcég hősei a szigetországban legendás Tatsunoko Productions több évtizedes animefelhozatalának karaktereivel csapnak össze. A Wii-exkluzív pofozkodás botrányosan látványos módon, kettő a kettő ellen felállásban ereszti egymásnak a Street Fighter, Mega Man, Yatterman, Casshern, meg sok más franchise hőseit egyszerűsített irányítással, párját ritkítóan erőteljes látványvilággal, ami több animét is helyből kiütne a ringből. Mindezt klasszikusan eltúlzott mozdulatokkal és bespeedezett sebességgel tálalva, ahogy azt kell.

A Tatsunoko olyannyira japán, hogy a szövevényes jogi problémák miatt a szigetországot nem fogja elhagyni, így elsősorban importálásra alkalmas. Arra viszont nagyon, a Wii kínálatában kihívója nagyon nem akad, de tulajdonképpen egyik gépen sem találunk hasonlót. ■









■ PSP PLUS
A fenti nevet viselő új technológiai megoldásnak hála, egy PS3-hoz kötve a PSP-t, lehetséges lesz a Dual Shock 3-mal történő irányítás (vibrációval!) kézikonzolon. Az első játék, amely támogatja ezt, a Resistance Retribution lesz februárban.



■ FOLYT. KÖV
Az EA minden idén debütált új játékvilága gazdagodni fog: várható egy új BF: Bad Company, és Army of Two, és valamivel később számíthatunk új Dead Space-re is. És ha már itt tartunk, a Mirror's Edge-ből trilógia lesz.

LEVEL 5 ÚJDONSÁGOK

Sikeres kiadóvá lépett elő a szerepjátékairól ismert japán fejlesztőcsapat

Bár a legtöbbeknek aligha tűnt fel, de az eddig RPG-kben utazó Level 5 (Dark Cloud, Dragon Quest 8, Rogue Galaxy) egyszerű fejlesztőből Japán egyik legfontosabb játékcégévé nőtte ki magát. A fejtörős Professor Layton-, illetve a foci-RPG keverék Inazuma Eleven-játékok (mindkettő DS-en lett milliós siker) eladásai nyomán ultramodern irodát építettek maguknak, és ezentúl saját maguk adják ki játékaikat. Következzen három új, angol verzióra is esélyes játékuk a tízéves fennállásukat ünneplő sajtótájékoztatóról. ■





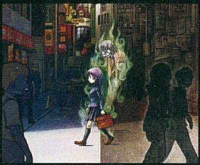
THE ANOTHER WORLD DS

Ha a képek a Miyazaki-filmek világát idézik, az nem véletlen: a designért, átvezető videókért és a zenékért a híres Studio Ghibli felel ebben a meseszerű RPG-ben. Egy 13 éves fiút alakítunk, aki véletlenül anyja halálát okozza – azonban egy tündértől kapott mágikus könyvvel felszerelve elmehet egy hasonló, ám mágikus világba, hogy megpróbálja helyretenni a dolgokat. A játék érdekessége, hogy ezt a könyvet album formájában megkapjuk a játék mellé, ebben vannak adatok az ellenfelekről, minták a varázsrúnákhoz, és egy csomó háttéradat a történetről, a világról.

CARDBOARD WAR MACHINE PSP

Képzeld el, hogy egy új őrület terjed el Japánban: az emberek nem gyűjtögetős kártyákkal és mobiljátékokkal szórakoznak, hanem apró, telefonnal irányított robotokkal csépelik egymás csatagépeit. Ha ez megvan, innentől kezdve a játék megálmodásával sem lesz gondod: csak egy japánosan drámai sztori kell, egy hihetetlen mélységekbe menő minirobot-szerelés és –tápolás, no meg millió, egyetlen kartondobozba elférő különböző csatatér. Természetesen lesz multiplayer is, no meg fantasztikus grafika a DQ8 átalakított motorjának segítségével.





USHIRO PSP

Szellemek márpedig vannak – mondta Akihiro Hino, a Level 5 elnöke, és ezt követően mutatta be az Ushirót, ezt a különleges szerepjátékot. Ennek ugyanis minden fejezetében egy nemrég elhalálozott fiatal srácot vagy lányt fogunk alakítani, aki valakin keresztül még kötődik az evilághoz. Ez azt jelenti, hogy amíg el nem simítjuk az adott szereplő életét, addig vele kell mennünk, lebegni a háta mögött, RPG-jellegű csatákban elbánni a szörnyként megjelenő magánnyal, szomorúsággal és az ellene irányuló rosszindulattal. Furcsa koncepció, de a design tökéletes!

Oldschool
'98/11



A BORÍTÓN
TEST DRIVE 5

A '98-as karácsonyi szezont a PS1 dominálta, a címlapra pedig az a Test Drive 5 került, mely sem kinézetben, sem játékélményben nem tudta felülmúlni a nem sokkal korábban megjelent NFS3-at. Igaz, a moszkvai futam a Ladák között szórakoztató volt, és a zenékkel sem volt sok gond – de összességében azért csalódást okozott a program.



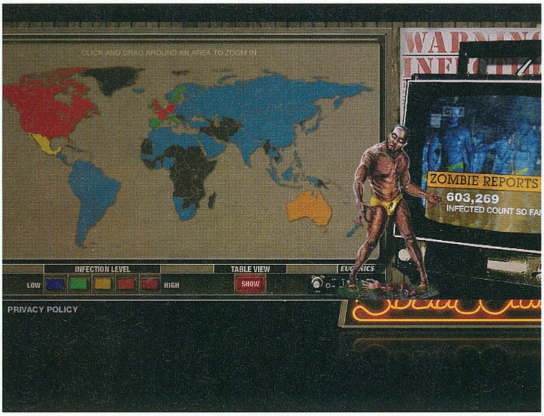
BEST OF '98/11
ABE'S EXODDUS

Igaz, az NHL 99 több pontot kapott nála, tehát tényszerűen nem a második Abe-kaland volt a hónap legjobbja, 94%-os eredményének és máig élően emlékezetes pályáinak, humorának köszönhetően mégis ezt kell kiemelnünk. Nagy kár, hogy az Oddworld Inhabitants már csak a filmes iparban dolgozik, így nem lesz újabb rész a sorozatban...



HARDVERHÍREK
DREAMCAST-DEBÜT

A Japánban pár nappal az újság megjelenése után bekövetkezett Dreamcast-premierre felkészülendő az olvasók kaphattak egy mindent részletesen bemutató írást is a Sega (eddigi) utolsó konzoljáról. Igaz, sok részlet még ekkor sem volt tisztázott, főleg a játékok szintjén, így ha még mindig vársz a DC-s Metal Gear 2-re, akkor bocsi: pletyka volt, nagyon nem jött be.



ÁLLÍTÓLAG...
a meg nem erősített tartomány

Grand Theft Zombie? Bár pontosan csak a Rockstar tudja, hogy az Xbox 360-exkluzív letölthető tartalom a GTA4-hez pontosan mikor is fog megjelenni és hogy mi is lesz benne különleges, most az utóbbi kérdés talán megoldásra került. A fejlesztő weboldalán ugyanis feltűnt egy kép, mely a Liberty Cityben már eddig is megtalálható Eugenics céggel van kapcsolatban, és egy halálosan veszélyes vírus elterjedésére hívja fel a figyelmet. Lehet, hogy ez a vírus lesz a digitális kiegészítő középpontjában – és mivel az online küzdelmekben is terjed a zombikór, talán a két hír összekapcsolható. Zombiinvázió GTA-módra? Mi benne lennénk!

Új Syndicate Az EA idén rengeteg új sorozatot indított, de bizony jövőre is várhatóak tőlük meglepetések – no persze a garantált folytatások mellett. A kakukktojás ebben a rendszerben a feltámasztott Syndicate lehet, amely egy legendás cyberpunk akció-RPG volt Peter Molyneux-től, még azokból az időkből, amikor a Bullfrog vezetőjeként dolgozott az EA-nek. Ha minden igaz, a játékon a Starbreeze (Enclave, Chronicles of Riddick, Darkness) dolgozik. És továbbra is EA: állítólag egy mindenki által ismert irodalmi mű feldolgozásán dolgozik az egyik csapatuk – Shakespeare durva lenne, úgyhogy mi Dante Isteni színjátékára tippelünk, amit a Variety újság megszellőztetett.

Batman a sírban Bár még a bejelentésig sem jutott el, úgy tűnik, hogy a Dark Knigth-film alapján készült Batman-játék fejlesztését leállították. Az állítólag a Pandemic ausztrál szárnya alatt fejlesztett programot a híresztelések szerint az EA a sorozatos késések és az alacsony színvonal miatt kaszálták el.

Disney-planéta A Little Big Planet valószínűleg rendkívül népszerű lesz, így nem késhetnek sokáig a kiegészítők sem. Sok persze egyszerűen letölthető lesz, de úgy hallottuk, hogy komolyabb, lemezen kapható expanziók is várhatók – az első kettő a Disney, illetve a Lego karaktereivel, világaival. ■

A JÁTÉKVILÁG számokban

2 országban nem fog megjelenni brutalitása miatt a Gears of War 2. A németeket és a japánokat sajnáljuk.

3 év a folytatások között éppen jó idő – mondta Todd Howard (Bethesda). Fallout 4 akkor 2011-ben?

5 napra volt szüksége a Force Unleashednek az egymilliós eladott példányszám eléréséhez.

14 nappal halasztottal el a Sony a Little Big Planet európai premierjét, mert az egyik dalban két Korán-idézetre bukkantak.

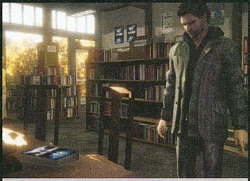
38 százalékkal csökkentette bevételi várakozásait a 2008-as pénzügyi évre a Sony. A ludas nem a PS3, hanem az erős jen.

629 megabyte-os méretével az Xbox Live Arcade-en megjelent Portal majdnem kétszer akkora, mint a hivatalos limit.

16.000 PS3-as Brothers in Armsot loptak el Angliában. Mikor a rendőrség lefoglalta a cuccot, két órával később megint elvitték őket.

1.5 millió dollárra perelte be Gerard Willis az EA-t, mert állítása szerint a cég engedély nélkül használta tíz játékban egy dalát.

18 millió dollárt hozott Amerikában az első héten a Max Payne játékból készült film. A kritikusok szerint 18 centet sem ér...



Alan Wake felébredt

2006 őszén, az X06 kiállításon láttuk utoljára az Alan Wake-et, a Max Paynenel nevet szerző finn fejlesztőcsapat, a Remedy thrillerjét. Azóta teljes a hírzárlat, olyannyira, hogy a legtöbben elhitték a fejlesztés leállításáról suttogott pletykákat. Szerencsére ezekből semmi nem bizonyult igaznak, csak éppen a Remedy egy kis csapat, az Alan Wake pedig egy hihetetlenül grandiózus alkotásnak készül – úgyhogy a srácok még pár évig csendben elszüttyögtek volna rajta, ha a kiadó Microsoft nem menti meg őket egy falkányi programozó és grafikus helyszínre küldésével. A fejlesztés tempója tehát felgyorsult, és ennek most láthattuk is a bizonyítékát: a Max Payne-film finn premierje előtt levetítettek egy rövidke, de minden ízében új videót a játékból. A továbbra is eszelős Twin Peaks-hangulatot sugárzó program sztorijáról, játékmenetéről továbbra sem sokat tudunk, de már legalább valószínűnek tűnik egy 2009-es megjelenés. ■



Starcraft 2, háromszor

Az október elején, Amerikában tartott BlizzCon kiállításon a Blizzard sok érdekes dolgot bejelentett, de a legtöbben arra kapták fel a fejüket, hogy a milliók által várt Starcraft 2 három játékra vágva kerül a boltokba. Jövőre jelenik meg a Wings of Liberty alcímmel ellátott első rész, amely az emberi, azaz a terran frakcióra koncentrál. Ez azt jelenti, hogy kapunk egy teljes, átvezető jelenetekkel és szabad előrehaladással kibővített, legalább 30 küldetésből álló terran kampányt, ajándékként egy protoss minisztorit, és természetesen mindhárom fajt a multiplayer küzdelmekre. Ezt követi minimum egy év késéssel a zergeket bemutató Heart of the Swarm, majd a protoss központú Legacy of the Void. Igaz, minden epizódban több tartalom lesz, mint anno az egész Starcraftban, de nem tudunk szabadulni az érzettől, hogy azért így háromszoros árat kell fizetnünk a játékért... ■

0. Epizód
THE OLD REPUBLIC

Bár Darth Revan uralmát megdöntötték, a Galaktikus Birodalom végnapjai megkezdődtek. A Sithek erőre kaptak, és bolygóról bolygóra, szektorról szektorra, galaxisról galaxisra foglalják el az űr lakott területeit.

A Sithek előtt még a coruscanti Galaktikus Tanács is leborul – már csak a jedik akadályozhatják meg az Erő sötét oldalának teljes győzelmét. A peremvidékektől a galaxis központjáig mindenhol háborúk, összecsapások törnek ki. Vajon merre billen majd el az Erő egyensúlya...?

STAR WARS THE OLD REPUBLIC



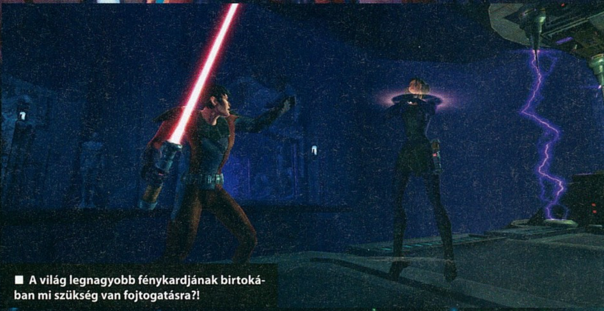
Nem is olyan rég és egyáltalán nem egy messzi galaxisban a BioWare történelmet írt: megalkották „A" konzolos szerepjátékot és a gyorsétteremláncok menüihez igazított új trilógia árnyékából kitörni tudó, az eredeti Star Wars-filmek színvonalához és minőségéhez felnőni képes adaptációt. A Knights of the Old Republic a Jar-Jar uralta gyógypedagógiás SW csökevényét eltávolítva álmodta újra George Lucas univerzumát egészen a kezdetektől, egy olyan korba ágyazva, ahová addig még senki sem merészkedett.

ÉLRE TÖR A SITH

Az Old Republic még ennél is izgalmasabb időszakba kalauzol: Darth Vader színre lépése előtt 3500 évvel, vagyis az első Knights of the Old Republic után 300 évvel járunk. A galaxis komoly és minden eddiginél nagyobb változáson megy keresztül, az évezredekig gondtalanul regnáló Galaktikus Köztársaság uralmát megdönteni kívánó Revan az első rész végén titokzatos módon eltűnt, ám a Sith Birodalom nélküle is új erőre kapott. A Sith urak minden erejüket összeszedve hatalmas flottával vágnak neki a galaxis meghódításának, méghozzá sikerrel: bolygók és csillagrendszerek sokasága pusztult el, került leigázásra vagy vált a Sith birodalom részévé. A jég és a hó által uralt Ilum, a sivatagos Dathomir és tucatnyi más planéta tűnik el nyomtalanul, míg a Sith gépezet eléri a Birodalom központját, a Coruscantot. A köztársaság szenátusa nem tehet mást, mint szembefordul a jedikkel, térdre borul és kegyelemért könyörög a Sitheknek – a coruscanti békeegyezmény valójában kapituláció, amely csak pár évnyi békét biztosít. A galaxis ismét fortyogó üstté válik, a peremvidéken kisebb harcok törnek ki, ami végül egy újabb nagy háborúba torkollik, elhozva a korszakot, amikor hősök és ellenségek, jedik és sithek csapnak össze.

Vagyis immáron leszűrhető, hogy a BioWare a nem általuk fejlesztett második részt ignorálva gondolta tovább a történetet, egyúttal beigazolva egy másik pletykát is: a The Old Republic nem tradicionális folytatás, hanem egy MMO, vagyis csak online játszható szerepjáték. Nem is akármilyen: ezen, a harcra és a felfedezésre épülő stílus mindig is hanyagul bánt a történeti oldallal, a grindelésre és a szállítós-gyűjtögetős küldetésekre épülő rendszer elsősorban helykitöltés céljából alkalmazott





■ A világ legnagyobb fénykardjának birtokában mi szükség van fojtogatásra?!

szöveges részeket, de a BioWare szeretne fordítani a helyzeten. A sokéves fejlesztési ciklus jelentős részében tizenkettő, teljes állásban alkalmazott író gyártja az újabb és újabb leírásokat, információkat és alaphelyzeteket – ez főleg az előző, jelenleg is futó Star Wars környezetű online játék, a Galaxies, és randomküldetései fényében szívderítő dolog.

Merthogy az Old Republic minden egyes kaszthoz teljesen egyedi sztorivonulatot rendel. A stílus hajlamos egyetlen nagy epikusnak beállított eposzt ráerőltetni a varázslókra, harcosokra, biotikusokra és egyebekre – a helyzet itt kicsit más, a karaktergenerálást követően a kezdőhelyszín és a körülmények mind a választott szerepkörtől függenek. A végcél várhatóan mindenkinél ugyanaz lesz, de az odavezető út akár alapjaiban is eltérő. Eltérő, de nem teljesen előre gyártott sablon mentén halad. Nagyon népszerű manapság a „játékos döntései kihatnak a világra!" design-stílus kiemelése, de az Old Republic ezt komolyan is gondolja.

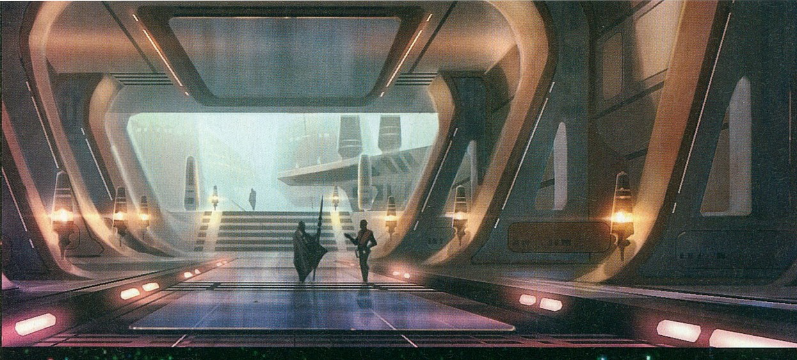
Hogy pontosan hogyan, az ugyanolyan rejtélyes, mint a játék szinte minden kisebb részlete. Ígéret van – minden egyes játékos önálló személy, minden cselekedet kihat mások életére is és az egész galaxisra, és így tovább. Talán annyira nem lő mellé senki, ha nem vár ténylegesen drasztikus módosítási lehetőségeket (mint mondjuk egy város vagy egy bolygó komplett elpusztítását), de tény és való, hogy a zsáner e tekintetben még tud hová fejlődni. Kasztból és választási lehetőségekből mindenesetre lesz elég: hogy pontosan mennyi, azt csak a BioWare tudja, az viszont biztos, hogy a két lehetséges oldalon belül (a formálódó Sith Birodalom és a Köztársaság) lesz lehetőség a specializálódásra. És igen – nagy sóhaj! –, jedit is lehet készíteni, a Star Wars Galaxies kezdeti gyakorlatától eltérően nem hosszú és kínkeserves tanulás útján, hanem már a játék indításakor. Ez talán sokak számára szentségtörés lehet, de kárpótlás azért akad: a jedik és a sithek két teljesen különálló karriert futhatnak be, egyetlen ugyanolyan küldetés, dialógus vagy tartalmi rész terén sincs átfedés, az Old Republic két egymástól nagyon távol álló pólusként kezeli a specializált fénykard-forgatókat.

A SZUPERCSAPAT

Igaz ugyan, hogy MMO-zni közösségi élmény, de az átlag játékos az ideje nagy részét (főleg, míg eljut a maximális szintig, ahol már tényleg a szociális élet kerül előtérbe) egyedül tölti, maximum egy megidézett démon, befogott állat társaságában. Az Old Republic ezen is csavar, a nagyon csapat- és karakterközpontú Knights of the Old Republic hagyatékot továbbcipelve az MMO is kap egy nagyobb dózist az egyedi személyiségű NPC-k garmadájából. A társak nem agyatlan



■ Ne felejtsétek, mindig a vörös fénykard a jobb! Kivéve, ha a másik lila, az a mindentvivő



HKK után szabadon

A Star Wars Galaxies nem adja fel, a folyamatosan apadó felhasználóbázis ellenére a 2003 óta futó MMO játék idén augusztusban újabb kiegészítővel gazdagodott. A Champions of the Force a Magic: The Gathering nyomvonalán haladva mutatta be a Galaxies felhasználóinak a Star Wars kártyajátékot. A több mint száz lapot számláló paklival új tárgyak és kiegészítők vételezhetőek, de használhatók harchoz vagy épp cseréhez is. Az „Erő bajnokai" nemcsak a gyűjtőszenvedélyüket élhetik ki, de gyönyörködhetnek az egyedi festményekben is: a virtuális lapok hátoldalára pakolt festmények végigvezetnek a Galaxies legnagyobb helyszínein és legfontosabb eseményein, méltóan járulva hozzá az online szerepjáték kalandos életútjához.

ölőgépezetek és nem is tárgylista-bővítés céljából alkalmazott málhás szamarak, hanem létező, kidolgozott személyek. Képesek érzelmeket kifejezni, van céljuk és sorsuk, fejlődnek. Ilyen „haverból" ismételten rengeteg lesz, valószínűsíthetően a létező összes lehetőséget felvonultatva: nem titkolt reményünk HK-47, az embergyűlölő bérgyilkos droid (vagy legalább egy márkatársának) visszatérése, aki számtalan emlékezetes órával járult hozzá a Kotor élvezetéhez. A BioWare leginkább a Mass Effect rendszerét fejleszti tovább, vagyis a társak jellemfejlődésen esnek keresztül attól függően, hogy a játékos hogyan cselekszik – ebből következik, hogy meghalhatnak vagy távozhatnak is a csapatból. Ugyan bárki pótolható, de a hosszú órák alatt létrejövő érzelmi kötődés miatt a társak jelentős szerephez jutnak, átformálva az MMO-k használatáról alkotott eddigi képet. Nem csak kommentárokat fűznek a kialakuló helyzetekhez, de szélsőséges esetekben megkérdőjelezhetik a játékos döntését, visszautasíthatnak egy missziót vagy harc közben nemes egyszerűséggel távoznak. A sithek esetében még ennél is bonyolultabbnak ígérkezik a helyzet, hiszen ott két eshetőség is előfordulhat: vagy teljes alárendeltséggel, rabszolga módjára szolgálja hűen urát a beosztott, vagy hasonló kvalitásokkal bír, mint a játékos, így akár rivalizálás is kialakulhat. Egy személy már biztosan lesz a Kotor 2-ből: Dashade egy nagyon ronda és nagyon agresszív yetiszerűség, aki képes ellenállni az Erő hatalmának, egyfajta tank szerepet töltve be. Kiindulási pontnak remek, de remélhetőleg ennél fantáziadúsabb társakból lehet majd választani, akik hathatós segítséget nyújtanak az összecsapásoknál.

Merthogy nem MMO-ról lenne szó ha nem kapna nagy hangsúlyt a harc – küzdeni mindenki sokat, nagyon sokat fog, gyakorlatilag a Star Wars-univerzum minden ismert és még felfedezésre váró lényével (lásd külön). A BioWare itt is másképp gondolkodik: ahelyett, hogy nagy csoportokba verődő portyázó csapatokat küldene egy-egy kisebb ellenségre, inkább az utóbbiak felé dönti a mérleg nyelvét, ami a gyakorlatban azt jelenti, hogy akár egy egyszerű csápos K'lor is gyorsan véget vethet bárki pályafutásának. Merthogy a szörnyek zöme szívós, amely alacsony létszámukat hivatott egyensúlyozni. Nagyobb küzdelmek természetesen nem elképzelhetetlenek, de itt inkább a kisebb és fókuszáltabb mészárláson lesz a hangsúly. El lehet felejteni tehát az újratermelődő ellenfelekért sorban álló karaktereket, a „hozz háromszáz farkasfület" jellegű küldetéseket.

Siker esetén persze dől az XP és fejlődik a karakter. Az Old Republic rendszer egyedi és sajátságos lesz, nem a Kotor megoldása tér vissza és nem is a klasszikus D20 szabályrendszert viszi tovább, hanem a középutat választja. Egyelőre csupán annyi biztos, hogy kifinomultabb lézerkardos párbajok várhatóak, nem olyan irreális és képregényszerű csapkodások, mint a két Kotor vagy a Star Wars Galaxies esetében (azt mondjuk kíváncsian várjuk, hogy a fémkard most is elég lesz-e a fénykard levédésére). Fejlődni mindenesetre nem csak fontos, de látványos is lesz, a szereplők külseje folyamatosan igazodik az elért szinthez és az éppen használt felszereléshez, de ennek a formáját is egyelőre egy nagy kérdőjel takarja.

Ahogy tulajdonképpen minden mását is: bár az Old Republic régóta készül és a BioWare állítja, hogy már igencsak stabilan fut, de a nagyvilágnak továbbra sem kívánják megmutatni. Nem tudni tehát, hogy várható-e intergalaktikus közlekedés, űrhajós harc, járműves előrehaladás vagy a játékosok által befolyásolható gazdasági háló. Igaz, az utóbbi két dolog mondhatni alap elvárás ma egy MMO-tól, az előbbi kettő pedig a Star Wars világ alapja.

IMPRESSZIONIZMUS

Egy valami azonban biztos: az Old Republic nem a Galaxies élethűségét kívánja követni a látványvilág terén,



■ A fénykardjuknál összenőtt sziámi ikrek élete igen szomorú história...





The Sith Lords Restoration Project

Ugyan a második Knights of the Old Republic kifejezetten jól teljesített mind a kasszáknál, mind a kritikusoknál, de érezhetően hiányos volt. Ez végül be is igazolódott a forráskód átfésülésekor: az Obsidian eredetileg többfajta befejezést tervezett, ahogy egy komplett HK Droid gyárat tartalmazó pályát is, több egyéb kivágott dologgal egyetemben. Ám a modscene ezúttal is segít: a The Sith Lords Restoration Project lelkes rajongókból verbuválódott csapat, akik minden tudásukat latba vetve állítják helyre folyamatosan azt a játékot, amit az Obsidian eredetileg megálmodott. A teljesen ingyenes csomag jelenleg az 1.0b10 verziószámnál tart, innen tölthető: www.team-gizka.org.



hanem egy harmadik utat választ. Egyesíti a Star Wars stilizáltságát a képregények és az animációs filmek vibráns színeivel, eltúlzott kontúrjaival és letisztultságával. Nem lesz például egyetlen fotó alapján generált textúra sem, az objektumokat és modelleket lefedő borítás teljes egésze kézzel készül, egyfajta vízfestékes hatást érve el. Ez két szempontból is előnyös, egyrészt azért, mert az Old Republic így mindig a ténylegesen fontos dolgokra tudja helyezni a hangsúlyt ha a vizualitásról van szó (vagyis a játékos nem csak a speciális effektusokban gyönyörködik, hanem a háttérben is), másrészt pedig rendkívül költséghatékony az erőforrásokat tekintve. Végleges gépkövetelmény értelemszerűen még nincs, az Old Republic viszont a piac többi szereplőjét megszégyenítve kíván tisztességesen futni a több éves konfigurációkon is, minimálisra szorítva az igényelt videokártya és RAM mennyiségét. Ez tehát a PC-s verzió – merthogy hivatalosan még csak azt jelentették be. Igaz, a játék bemutatásának másnapján Frank Gibeau, az EA elnöke, majd pár órával később John Riccitiello, a BioWare-tulaj cég vezérigazgatója is fontosnak tartotta közölni, hogy „nem kizárt az Old Republic konzolos verziója", illetve, hogy „erősen gondolkodunk mind az Old Republic, mind a Warhammer Online konzolokra portolásán". Kell fordítás, vagy egyértelmű mindenkinek a dolog?

A nagy kérdés persze az, hogy a 2009-2010 magasságában érkező Old Republic megtalálja-e a helyét a piacon. A stílust továbbra is töretlenül domináló World of Warcraft már a tizenegymilliomodik előfizetőjén is bőven túl van, az eltelt évek alatt vagy kéttucatnyi MMO-t morzsolt már fel és még fog is. A BioWare mindenesetre bizakodó, ahogy a LucasArts is: olyannyira, hogy a Star Wars Galaxies nem áll le, az Old Republic annyira különbözik tőle, hogy nem látnak benne konkurenst. Az persze már más tészta, hogy az évek óta vergődő Galaxies így is instabil lábakon áll és egy második Star Wars MMO ezen nem fog segíteni. Az viszont biztos, hogy az Old Republic nagyon érdekes: a még mindig bőséges felfedeznivalót tartalmazó alternatív SW-univerzum, a játék történetközpontúsága és a társak szerepeltetése révén tud annyi újdonságot felmutatni, hogy érdemes legyen komolyan elgondolkozni a váltáson még a WoW-addiktoknak is. ■



■ A Birodalom igen nagy hangsúlyt fektet a zseblámpával kombinált vizipisztolyok tesztelésére

Videojáték menni Hollywood

Miután tavaly a játékiparnak sikerült minden statisztika és összehasonlítás szerint legyőznie a zeneipart, és már évek óta ütjük a mozibevételeket is (persze a DVD-eladásokkal és egyebekkel együtt még mindig bőven Hollywood vezet), nem véletlen, hogy a játékok egyre több helyen tűnnek fel – így a mozikban is. Sajnos hiába a sok próbálkozás, eddig parádésan jó filmes átirat még nem született (talán a Silent Hill az eddigi bajnok), de talán egyszer mi is eljutunk odáig, mint ahol a képregények tartanak: egymást érik az igényesebbnél igényesebb, sikeresnél sikeresebb filmek. Következzen most öt, a készülőben levő hollywoodi játékfilmek közül, és bízhattok benne, hogy az egyre szaporodó bejelentéseknek köszönhetően e rovatnak van jövője…

Játék (filmgyártó)	Adatlap	A történet
THE SIMS (20th Century Fox)	Bemutató: 2009 Írta: Brian Lynch Producer: John Davis (Eragon, Norbit)	Két kölyök megtalálja a Sims Infinity Pack nevű szuperjátékot, amellyel játszva kiderül, hogy a program kihat a valóságra. Sőt, valaki a játékból át is jut a valódi világba, és ebből lesz az igazi gond…
ARMY OF TWO (Universal)	Bemutató: 2010 Írta: Scott Burns (Bourne Ultimátum) Producer: Scott Stuber	A sztoriról még semmit nem tudni, de alighanem rendkívül látványos akciók sorozata lesz, melyben két zsoldos lekaszál mindenkit egy világkörüli turné keretei között.
GEARS OF WAR (Legendary)	Bemutató: 2010 Írta: Chris Morgan (Wanted) Rendező: Len Wiseman (Die Hard 4)	Marcus Fenix minden idegen lényt szétláncfűrészel a pusztulóban levő Sera bolygón. Sok érzelemre nem számítunk, annál több brutális jelenetre, fejlövésre és persze böszme nagy lényekre.
STREET FIGHTER (20th Century Fox)	Bemutató: 2009 Írta: Justin Marks Rendező: Andrzej Bartkowiak (Doom)	A Legend of Chun-Li alcím árulkodó: az Interpol-ügynök lesz a központi alak (Kristin Kreuk játssza, irány a Google képkeresője), és alig néhány másik karakter tűnik majd fel. Ryu és Ken például hiányoznak...
LOST PLANET (Warner)	Bemutató: 2010 Írta: David Hayter (X-Men 1-2) Producer: Avi Arad (minden, ami Marvel)	Pontos részletek ezzel a filmmel kapcsolatban sincsenek, de nem tévedhetünk sokat, ha sok hóra, jégre és didergésre, hatalmas mechekre és még több idegen szörnyetegre tippelünk.

SONIC-JÖVŐKÉP



Bár utóbbi játékai finoman szólva sem voltak tökéletesek, Sonic köszöni szépen, jól van. Mintha a Sega legszebb napjai tértek volna vissza: erre talán a legjobb bizonyíték a Mario & Sonic at the Olympic Games, amely már bőven tízmilliós eladások felett jár, annak ellenére, hogy mi nem estünk tőle hanyatt. Jelenleg két Sonic-játék áll fejlesztés alatt, és noha mindkettőben gyűrűket gyűjtögetünk, és száguldás is bőven lesz, elég meglepő húzásokkal dobják fel a Sonic-formulát.



SONIC UNLEASHED PS2, PS3, X360, WII

Következő hónapban várhatóan már teszteljük, de addig is jöjjön egy rövid leírás. A program két részre van osztva: nappal Sonic a megszokott formájában a megszokott foglalatosságait űzi: rohan, mint a meszes, és aranygyűrűk százait szedi magára – azzal az extrával, hogy ezek tapasztalati pontként is szolgálnak, így sününk bizony szintet is fog lépni. Ha azonban leszáll az éjszaka, Sonicból előjön az állat: átváltozik szőrös formába, melyet ezentúl a vérfarkas mintájára vérsünnek fogunk hívni. Ezen alakban nem lesz futkorászás, lesz viszont lengedezős platformrész (a vérsün karjai megnyúlnak) és God of War-nyúlásként leírt akciózás.

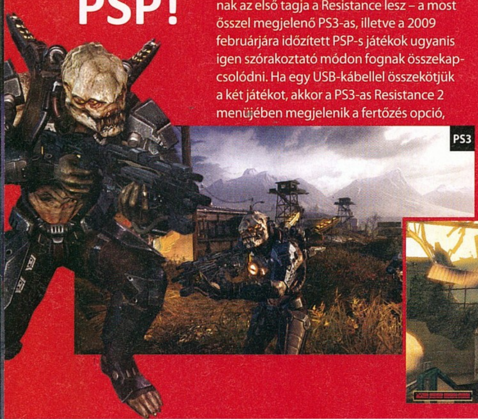
SONIC AND THE BLACK KNIGHT WII

Merlina, a varázslólány (uhh) megidézi Sonicot, mert Artúr királyt megátkozták, és most gonosz fekete lovagként irányítja Britanniát. Sonic kardot ragad, és mivel Wii-exkluzív játékról van szó, mi magunk fogunk vívni, szúrni, hárítani, akár száguldozás közben is. A játék a korábbi Secret Rings epizódhoz hasonlóan kisebb küldetésekre lesz lebontva, de most az összeszedett gyűrűket boltban költhetjük el, mintegy kétszáz különféle tárgyat vásárolhatunk magunknak. Lesznek erősebb fegyverek, különleges páncélok és még varázslatokat tanító grimoárok is. A megjelenés jövő tavasszal várható.



Fertőzött PSP!

A Sony minden eddiginél jobban összekapcsolja a PS3-at és a PSP-t, ennek a hullámnak az első tagja a Resistance lesz – a most ősszel megjelenő PS3-as, illetve a 2009 februárjára időzített PSP-s játékok ugyanis igen szórakoztató módon fognak összekapcsolódni. Ha egy USB-kábellel összekötjük a két játékot, akkor a PS3-as Resistance 2 menüjében megjelenik a fertőzés opció, amit elindítva villámgyorsan áttelepíthetjük a Kiméra-vírust kézikonzolra. Annak főhőse, James Grayson így félig-meddig Kimérává változik (új egyenruhát és egy fegyvert is kap), ami teljesen átalakítja a játékmenetet. Egyfelől megtanul lélegezni víz alatt, így máskülönben nem megközelíthető helyszínekre juthat el, másrészt pedig a csak Kimérák számára megnyíló ajtókon is bejuthat. Ha ez még nem lenne elég, életereje regenerálódó stílusra vált a klasszikus „gyűjtsd a gyógycsomagokat" metódusról, és az átalakulás új átvezető jelenetekkel és párbeszédekkel is jár.





Kishírek a nagyvilágból



Lara árnyéka

Az X360-as Tomb Raider Underworldhöz két exkluzív letölthető kiegészítő készül, melyek közül az első karácsonyra időzítve jelenik meg, a második pedig 2009 legelején. Hat-hat extra játékóra várható, az első epizódban (Beneath the Ashes) egy új terület, a másodikban (Lara's Shadow) pedig egy új játszható karakter lesz a fő extra.



Egyél ólmot

Új akciójátékot jelentett be a D3 kiadó: az Eat Lead első pillantásra egy tucatjátéknak tűnik, hisz a külső nézetes, fedezékrendszert használó akciójátékban egy kopasz zsoldossal kell rendet tenni. Ha azonban megtudjuk, hogy mindez készakarva van így, hisz stílusparódiáról van szó, e dolgokat megbocsáthatjuk a programnak. Persze ehhez az is kell, hogy a jövőre a boltokba kerülő program élvezetes legyen, de úgy tűnik, a körítéssel nem lesz gond. Karakterünk, Matt Hazard a játék világában igazi hős volt – ő volt a nyolcvanas évek videojátékainak bajnoka. Igaz, azóta leáldozott neki, mindenki elfelejtette, de most megint csak ő mentheti meg a világot a zombik, cowboyok, idegenek és egyéb gonosztevők karmai közül. Ígérnek Halo- és Resident Evil-ihletésű pályákat, remélhetőleg magas színvonalú humorral…

RESIDENT EVIL 5

A gonosz ötödszörre sem nyugszik - sőt, minden eddiginél erősebb

A Resident Evil 4 forradalmat hozott, teljesen átalakította a már addig is sokat látott sorozatot. Igaz, most a fogadtatás egyöntetűen pozitív volt, a régi rajongók is imádták, és azok is, akik addig mondjuk az irányítás miatt nem tudták beleásni magukat a horrortörténetbe. Ezúttal ilyen mérvű változások nem lesznek, hisz a Resident Evil 5 játékmenet terén az előző rész vonalát viszi tovább – csak épp egy teljesen új környezetben, és a technológia fejlődésének köszönhetően fantasztikus színvonalon. Fanyalgásnak így helye nincsen, főként az új információk fényében nem!

Ellenfelek



Nem zombik! Nevezd őket akárhogy, fertőzöttnek, megszállottnak, vírushordozónak, akárminek, csak zombinak ne, ha nem akarod, hogy Jun Takeuchi, a játék producere bedühödjön. „Nem zombik, nem is a negyedik részben szereplő Los Ganados – a játékból majd pontosan kiderül, hogy mik is. Annyit elárulok, hogy intelligensek, és rengeteg módon megpróbálnak majd a játékos életére törni – a sötét helyekre érdemes lesz nagyon-nagyon óvatosan belépni!" A falusiak között most is lesz néhány brutálisabb figura: itt is lesz egy zsákba bújt láncfűrészes fickó, de a képen látható kivégzőhöz képest még ez is csak naposcsibe lesz. Lesznek még elvadult kutyák és az egyik videóban még egy repülő parazita is feltűnt. No meg a RE4 előtti részek hírhedt biofegyverei is visszatérnek, de hogy Tyrantékra vagy egy új Nemesisre számíthatunk-e, még nem tudni. Amúgy egy T-vírussal fertőzött zsiráfra azért kíváncsiak lennénk...

Zombi rájder, öcsém

Oké, fent tisztáztuk, hogy ezek nem zombik, mindenesetre a RE5 egy akciódús fejezetét fogja képezni ez az autós menekülés, ahol az utánunk mopeddel, motorral és terepjáróval rohanó falusiak elől kell meglógnunk.



Afrikából jelentjük

Nem, a képen nem az újjászületett Neo látható, hanem egy régi „kedvenc", az ördögien gonosz Wesker. Természetesen megint vírusokban utazik, igaz, ezúttal nem az Umbrella, hanem a TriCell céggel együttműködve. A jelenlegi információk szerint Wesker és Excella Gionne – a TriCell vezetője – a falusiakon tesztel egy új vírustörzset, ennek megakadályozása érdekében jelenünk meg mi a színen. Weskerrel a játék során személyesen is meg fogunk mérkőzni, de fogadnánk rá, hogy az öreget nem sikerül véglegesen elhantolni...



Párosan szép a kommandósélet



A játékban két irányítható karakter lesz: az egyikük az utoljára a Code Veronicában látott RE-veterán Chris Redfield, a másikuk pedig egy új karakter, a játéknak otthont adó – képzelet szülte – vidéken, Kijujuban született Sheva Alomar. Egyjátékos-módban csak Christ fogjuk irányítani, kooperatív játékmódban pedig Sheva is kipróbálható lesz. A hölgy is kiképzett kommandós, így életrevalóbb, mint az előző rész Ashleyje – olyannyira, hogy még egy saját közelharci támadása, egy ugrórúgása is lesz. Chris természetesen a tíz évvel korábbi Antarktiszi események óta nem pihent sokat, jelenleg a BSAA nevű ügynökség veterán katonája – hogy mivel töltötte az eddigi tíz évet, az csak a játékból fog kiderülni...

Egy mindenkiért...

A Resident Evil 5 az első a sorozat központi részei közül, amelyben kipróbálható lesz egy igazi többjátékos-funkció. Akár osztott képernyőn, akár helyi hálón, akár online csatlakozhatunk egy haverhoz, bármikor be- és kilépve az akcióból. Tárgyakat cserélgethetünk, megmenthetjük a földre tepert pajtást, vagy beadhatjuk neki az életmentő adrenalininjekciót, ha kidőlt. Sőt, lesznek együttműködést igénylő helyzetek: menekülésnél az egyik vezet, a másik lő, a városban együtt kell meghúzni egy kötelet, vagy, mint a képen is látható, egyesült erővel kell bedönteni egy kaput. Ezen túl is minden helyszín a két játékosra van felkészítve, így sokszor kell majd kis időre szétválni, a másikat fedezni, külön-külön átkutatni néhány szobát.



Előfizetői akció

Egy éves 576 KByte előfizetés
+ ajándék játékszoftver*

9588 + 7500 = ~~17088~~ Ft helyett **CSAK 9999 Ft**

Választható játékok:



7089 Ft megtakarítás!

*Az akciós előfizetéshez csak 1 db játékszoftver választható.

Extra előfizetői ajánlatunk

Egy éves 576 KByte előfizetés + ajándék FACEBREAKER* játékszoftver

Konzolosoknak

9588 + 11900 = ~~21488~~ Ft helyett



CSAK 9999 Ft

Egy éves 576 KByte előfizetés + ajándék MEDAL OF HONOR játékcsomag

PC-seknek



Medal of Honor: Pacific Assault
Medal of Honor: Allied Assault
Medal of Honor: Spearhead
Medal of Honor: Breakthrough

CSAK 9999 Ft

Részletek: www.576.hu/elofizetes

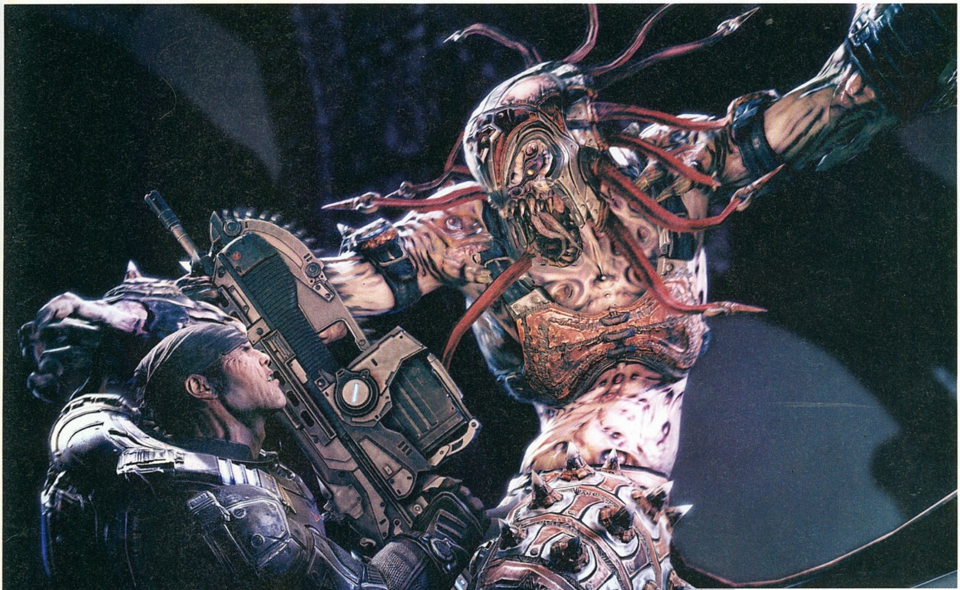
*Az akciós előfizetéshez csak 1 db játékszoftver választható.


Minden megvásárolt
Need for Speed Undercover
mellé 3 hónap 576 KByte magazin
előfizetés jár!
NEED FOR SPEED
UNDERCOVER
Az akció a játék minden verziójával érvényes,
részletek az 576 KByte üzletekben!
MINDEN PLATFORMON MAGYAR FELIRATTAL!*
www.electronicarts.hu/undercover
12+
www.pegi.info
PlayStation 2
PLAYSTATION 3
PSP
Wii
NINTENDO DS
PC DVD ROM
EA mobile
XBOX 360 LIVE
EA
© 2008 Electronic Arts Inc. EA, az EA logó és a Need for Speed az Electronic Arts Inc. védjegyei és bejegyzett védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden jog fenntartva. Minden más védjegy bejegyzett birtokosának tulajdona. A "PlayStation", "PLAYSTATION", "" és "PSP" a Sony Computer Entertainment Inc. bejegyzett védjegyei. A Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE és az Xbox logók használata a Microsoft cégcsoport beleegyezésével történt. Minden más védjegy bejegyzett birtokosának tulajdona. A Gameboy Advance, Nintendo DS, Wii és a Wii logó a Nintendo védjegyei. Minden más védjegy bejegyzett birtokosának tulajdona.

tesztek

amikben megbízhatsz

TARTALOM



A HÓNAP JÁTÉKA

GEARS OF WAR 2



GRATH

Miután leadtuk az újságot, talán végre aludni is lehet egy kicsit. Már ha a CoD5 és a Fallout 3 mellett tervezhet ilyesmivel az ember...



SZATI

Az 576 KByte tördelője, szereti a fagyit, a számítógépet és az állatos pornót. Kedvenc időtöltése vad virágorgiákat nézni a Discovery Channelen.



WILSON

Ez a játékáradat csak a Wilson-féle sebességmániásokkal nem szúr ki; kinek van ideje egy tíz óránál hosszabb Fable 2 végigjátszásra?!



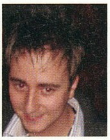
SASA

Ha Sasa jelenleg nem külföldön nyúzná az egyik következő címlapsztorink alanyát, biztos valami érdekeset, vicceset írna erre a helyre...



PETÚNIA

Petúnia végre kipróbálhatta az Xbox 360-at. Nagy kár, hogy ezt pont két középszerű játékkal tette meg, de hát a főszerkesztők ilyen szemetek...



PENGUSZ

Pengusz visszatért gyermekkori LAN-partijai színhelyére, a szovjet sztyeppékre és az amerikai nagyvárosokba. Hiába, a Red Alert megint jó lett...

.info

ÉRTÉKELŐNK MAGYARÁZATA

10	Nem csak a stílus, de az utóbbi öt év egyik legjobbja is. Legenda lesz.
9	Az adott kategória egyik ásza, mely bőven megéri a gyűjtői verziót is.
8	Remek játék, mely legalább egy végigjátszást mindenképpen megér.
7	Legfeljebb egy-két vonásában emelkedik ki a szürke tömegből.
6	Vagy bugos, vagy randa, vagy unalmas; valami nagy gáz van vele.
5	Ki lehet próbálni, de hát annyi sokkal jobb játék van...
4	Néhány óra eltöltésére alkalmas, bár másnap már nem emlékszel rá.
3	Ha a játékstílus legnagyobb rajongója vagy, ezt akkor is kihagyhatod.
2	Ha szakítás után depressziósan kínozni akarod magad, ez pont jó lesz.
1	Hát, végülis elindul, szóval technikailag játéknak lehet nevezni.



adatlap

fejlesztő: **ea black box**
kiadó.**ea**
platform **ps3, x360, pc**
megjelenés **nov. 21.**
multiplayer **2-8 játékos**
magyarítás **felirat**

Need For Speed Undercover

ALAPOZÓ A tavalyi, teljes zsákutcának tekinthető Pro Street után a Need for Speed-széria visszatér a dicső múltba: az Undercover lényegében a Most Wanted-epizód új kiadásának tűnik.

A Need for Speed-széria évek óta az autós játékok piacának egyik meghatározó szereplője, ha nem a legfőbb mérce a riválisok szempontjából. Meglehet, hogy az a húzás, amelynek eredményeként az EA a saját, Black Box stúdió néven ismert divízióját két részre osztotta, hogy minden egyes új epizódra ne egy, hanem két év fejlesztési idő jusson papíron jól hangzik, de aki elhiszi, hogy jelen alanyunk, az Undercover két év fejlesztés eredménye, az tévúton jár, zsákutcában. Mellékesen tenném hozzá, hogy az általam látott tesztverzió csak az angol nyelvvel rendelkezett, így eszerint kerülnek megemlítésre helyenként bizonyos dolgok, – a végleges verziókban mind PS3-on, mind Xbox 360-on, mint PC-n komplett magyar menürendszer, és feliratozott átvezető animációk várják a leendő játékosokat.

A játéknak otthont adó Tri-City ugyan hatalmas, de sajnos ennek köszönhetően rendkívül kihalt is...

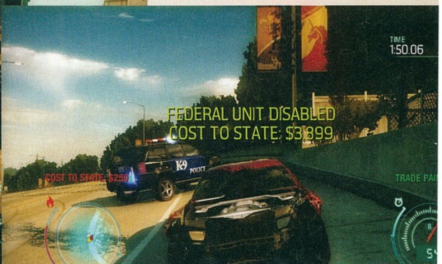
EGYSZER VOLT…

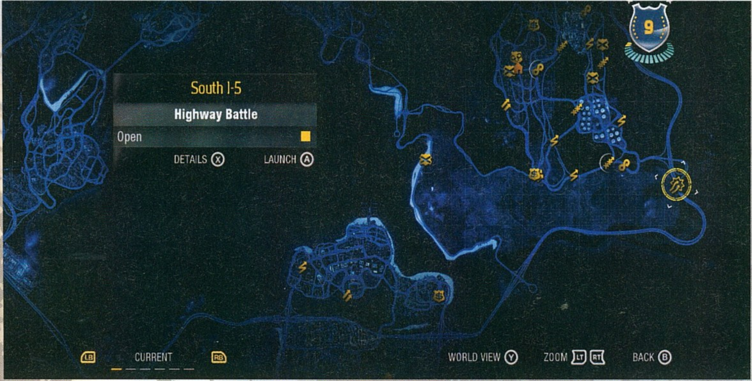
Anno, még a szép '90-es években életre hívott széria, amely elsőként 3DO-n, majd PlayStationon és PC-n is tiszteletét tette megérdemeltem vívta ki magának mind a szakma, mind az egyre népesedő rajongói tábor elismerését. Imádtam, imádtuk, s viszszasírjuk, annak ellenére is, hogy meglehet, egyesek szemében a franchise egyes részei jobbnak bizonyultak, az elsőt semmikor se überelte tisztán igazán semelyik felvonás sem. Az első rész folytatása nem mondhatni, hogy kellőképpen, de továbbvitte a nevet, mely a harmadik részben kényszerült első megújulására, sikeresen. A továbbiak ismertek. Lehúztak két bőrt a Hot Pursuit által fémjelzett rendőrös stílusról, illetve tettek egy kitekintőt a Porsche-k világába (többeknek ez a favorit), aztán, főleg a Halálos Iramban filmek hatására új mederbe került a sebességégszükségletünk sorsa. Az Underground forradalom volt, a folytatása meg rókabőr, majd az „újgenerációs" váltást a Most Wanted hozta el, mely mindmáig az újkori NFS-ek legjobbjának titulálható. A Carbon a nyomába kevésbé ért, mint inkább másolta elődjét, míg a Pro Street olyat próbált meg, ami abszolúte nem illett a sorozatba, nem csak azért, mert igyekeztek némi szimulációs fizikai modellt belevinni, hanem mert sikeresen elszúrták annak finomhangolását. Eljutottunk hát 2008-hoz, amikor is bevallottan vissza akarják téríteni a szériát a maga valódi, árkád versenyzést megtestesítő medrébe, s lehetőleg többet, jobbat, szebbet adván az újfent pénzét, hitét beruházó vásárló számára. Láttam, végigvittem, és csak a töltőképernyőn felbukkanó üzenetet tudnám idézni: „nem vagy jó, de nem vagy rossz sem"…

MOST WANTED 1.5

Az Undercover történeti szála kvázi sablonos: rendőrállományban vagyunk, de jó







Az Undercover városa, Tri-City az eddigi legnagyobb helyszín, amit valaha Need for Speedben bejárhattunk. A várost különféle nyugati parti amerikai városok, így főként Los Angeles, Seattle és San Francisco nyomán tervezték meg. Tri-City tele van versenyekkel – mint azt a képen is láthatod – de túl sok esemény ezeken túl nem zajlik benne...

sofőrként minket neveznek ki téglának a helyi bandák között, hogy megannyi illegális szállítmányt lefüleljünk, majd idővel ezek vezetőit és csatlósaikat rommá zúzzuk. A történet nem emelkedik ki a tömegből, lesz besúgó patkány a mi egységünkben is, de senki se számítson a Tégla című film (akár a régit, akár a feldolgozást tekintvén) mélységű tálalásra. Szerény személyünk se kap semmiféle arculatot, pár rövid bejátszás keretében osztják nekünk az észt, mi meg arctalan és hangtalan stílusban tesszük a dolgunkat.

A fejlesztők nem hazudtak abban, hogy visszatérnek az NFS gyökereihez (amiben főképp az Underground szériát látják, nem az igazi klasszikusokat), ám mindezt sikerült olyan mértékben kivitelezniük, hogy akár elmehetne a Most Wanted kiegészítő lemezének is az egész játék, úgy ahogy van. Mindezt annak ellenére látom így, hogy a farolós drift, avagy a gyorsulási versenyek teljes mértékben kikerültek belőle (ezek vélhetően sokaknak hiányozni fognak), és ami új versenyszám akad, az maximum a nevében különbözik az átlagos „menj, mint az őrült és nyerj" kategóriától. Emlékeztek még az Underground 2 kihívásaira, ahol levillantva egy, az utakon kóricáló gépet kihívhattuk őt egy gyors menet erejéig? Ez itt most egy külön versenyszám, ahol mindig az elöl haladó határozza meg a haladási irányt, tehát nincs új a nap alatt. Van más is persze, az autópályás verseny, amelyben a győzelem feltétele vagy az, hogy 300 métert ráverünk a riválisra, avagy, ha ez mégse jönne össze, a visszaszámláló óra leteltekor az első helyen álljunk. Mivel mindkettő a győzelmet jelenti, semmi extra löketet nem ad a játékmenetnek. Az ellenfelek viselkedése, avagy a mesterséges intelligencia, ami vezérli őket is meglepően kiszámíthatatlan. Vagy fogja magát a gép, és eltűnik, mint szürke szamár a ködben (hiába nyomjuk hibátlanul, nitróval), vagy egy újraindítást követően csinál egy nevetséges hibát, ami után tolatva is megnyerjük az adott kihívást – vicces.

MÁSVÉLEMÉNY

GRATH TÖMEGKARAMBOLJA

Sajnos az Undercoverrel nem az a legnagyobb baj, hogy a Most Wantedhez képest szinte semmi újat nem kapunk. Nem, a legnagyobb gáz, hogy unalmas, egysíkú és végzetesen könnyű lett. Ráadásul, hogy hibái még feltűnőbbek legyenek, a Midnight Club: Los Angeles is épp most jelent meg, és az tökéletesen prezentálja, hogy az Undercovernek milyennek kellett volna lennie...

Ami érdemileg pozitív újítás, és a játékos szempontjából hasznos az az első helyezések megnyerésének a módja (emiatt célszerű addig restartolni a kétszemélyes összecsapásoknál, amíg az ellenfél nem csinál rögvest valami idióta manővert). Ez kétféle lehet: vagy simán nyerünk, ami rendes pénzt hoz, de vajmi kevés fejlődést, vagy „dominálunk", ami extra képességekhez juttat mind minket, mind az autónkat. Ez a rendszer abban merül ki, hogy extra tapadást, motorerőt, nitróteljesítményt, kanyarstabilitást, satöbbi eredményez számunkra, és ezen képességek az összes általunk birtokolt autóra automatikusan érvényesek lesznek. Dominálni tehát megéri (a GPS térképet használva megnézhetjük előre, milyen rekordidőt kell megdöntenünk ehhez), mert grátisz jobb képességekhez juttat minket. Sőt, azokra a versenyekre is érdemes visszatérni, ahol anno ez nem sikerült, de erősebb benzinfalóval röhögve teljesítjük a kitűzött szintidőt. Nagyjából ennyi lenne mindaz, amit extraként kapunk.



A rend őrei továbbra is bénák, lerázni továbbra is gyerekjáték őket. Két sajátos misszió is felkerült a listára, úgymint az autólopás és a lefülelendő bűnözők rommá zúzása. Csak azért nem tudok ezekről kiemelkedően írni, mert unalmasak. Ha lopni kell, egy új verdával kell eljutnunk egy megadott pontra, s ha ránk tapadnak a rend őrei ez alatt, akkor előbb őket kell leráznunk, majd aztán leszállítani az adott gépet – némely esetekben mind az adott sportautó küllemére, mind a visszaszámláló stopperre figyelnünk kell. Társaink lezúzása még egyszerűbb, ekkor nem tapadnak ránk a zsernyákok, csupán a kiszemelt személy autójának a roncsolása a cél, miközben a miénk, noha látványilag igen, máskülönben semennyit se romlik (a törések e játékban abszolút nem befolyásolják a menetteljesítményünket, nem csak erre a játékmódra igaz ez). Így egy sérthetetlen autóval kell addig belerongyolnunk alvilági társainkba, amik azok ki nem

Járműpark



Az Undercover összesen 60 járművet tesz elérhetővé.

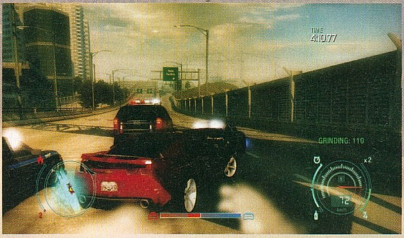


A legrégebbi modell az 1967-es benzinfaló, a Shelby GT500

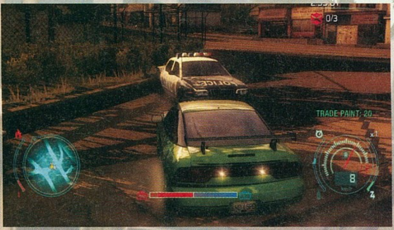


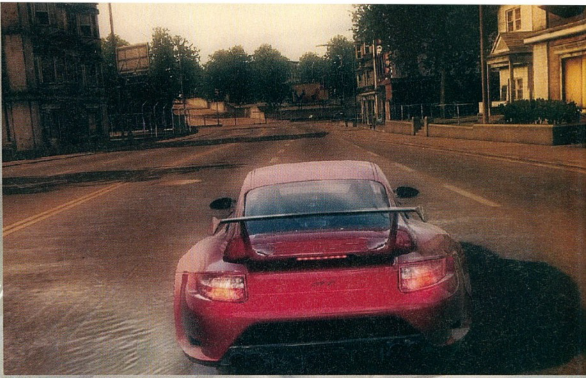
A legújabb pedig a 2009-es Audi S5 és az új Lamborghini Gallardo











Sajnos a képeken látható üresség a teljes játékra jellemző: még a belvárosban sincs sok civil, csak versenyzők és rendőrök

esnek (erre egy külön mutató van, hogy épp mennyire pusztítottuk le az adott delikvens gépét). Leírva így változatosnak hathat, de higgyétek el: abszolúte nem az. Ezen az se segít, hogy vannak szállítói feladataink is: általunk ismeretlen tárgyért teperjünk oda időben, majd szintén az óra könyörtelen számolása mellett szállítsuk

A sztoritól sokat vártunk, de a nyúlfarknyi videók miatt csalódnunk kellett

le egy megadott helyre. Érdekes? Nem az, szimpla Time Trial futamoknak illenek be, a körítés mondhatni teljesen lényegtelen. Az egyetlen mókás dolog, és ami miatt abszolúte nem éri meg a saját pénzünket a tuningon kívül másra költeni azok a Pink Slip futamok, melyeket rendre úgy oszt ki a gép időben, hogy ne kelljen más kocsit vásárolnunk. Itt mindenki a forgalmiját és slusszkulcsát teszi fel, majd egy többnyire baromi könnyű futamot kell megnyernünk, és a legyőzött mezőny gépei közül választhatunk magunknak egyet, ingyen. Ha rosszul áll a szénánk, bármikor újraindíthatjuk a kérdéses futamot, avagy elállhatunk tőle, ha túl gyenge lenne az autónk, és ez érvényes az összes létező versenyszámra. Innentől fogva minden ugyanaz, amit a Most Wanted és a Carbon nyújtott nekünk, se több se kevesebb. Pardon, el ne feledjem, a teljesítményünk alapján folyamatosan nő a reputációnk, s egyben a vezetői rangunk, ami alapján, ha szintet lépünk, életbe lépnek az újabb, fontos küldetések, valamint elérhetővé válnak a táposabb alkatrészek.

LEHETŐSÉGEK

A tuning a Pro Street-hez képest piszkosmód lebutult. Minden a gép által besorolt géposztály szerint az adott autónkra három csomag tuningot dobhatunk fel, utcai, verseny és professzionális kivitelezésben, mindezt két területen, az erő és a kezelhetőség tekintetében. Ha kevés a pénzünk, persze rámehetünk az egyes alkatrészek feltupírozására, de a gyors fejlesztés alatt egy az egyben megvehetjük a komplett csomagot az aktuális aszfaltszaggatónkra. Ha már az autóknál tartunk, nincs semmi új a nap alatt. Festhetjük, matricázhatjuk, optikai tuninggal láthatjuk el az adott autót, amellyel a rendőrségi körözöttségi szintünket csökkenthetjük. Semmi igazi extra nincs, mint például az autó süllyesztése, emelése, melyekre mind, sőt még többre alkalmas a Midnight Club LA. Ahogy ez a régebbi részekben is volt, finomhangolásra csupán pár csúszka áll a rendelkezésünkre (ez jókora visszalépés a Pro Street e tekintetben igen mély opcióihoz képest, semmi finomhangolási lehetőség nincs), hogy adott paraméterek, mint a tapadás, a felfüggesztés, a nitró ereje milyen legyen – előbbinél mondjuk lágy vagy kemény, utóbbinál meg az erős, de rövid, avagy hosszú, de gyengébb közül választhatunk. Ugyan még akad pár apró paraméter, amit állítgathatunk, de megeszem a kalapom, ha ez kimutatható a pályán. Mert bizony a visszalépés a „gyökerekhez" (ami a Most Wantedet jelenti), egy echte ugyanolyan fizikai modellezést eredményezett. Azaz a valósághoz vajmi kevés köze van, de ez ebben az esetben jó dolog. Száguldhatunk kedvünkre, az autónk a legdurvább kanyarokat is beveszi némi gázfelengedéssel, a fékhez hozzá se kell nyúlnunk, főleg, hogy újra van időlassítás, amit ha egy hajtűnél lövünk el, kacagva bevesszük azt – megéri a kitanulására fordítani azt a kis időt. Tömören: a sebességérzet, a száguldás öröme ismét adott, ami jó pont, az már egy másik asztal, hogy mindezt olyan steril környezetben tehetjük meg, hogy egy műtőszoba megirigyelné azt. Nem beszélve arról sem, hogy az autónk ismét kvázi lebeg az út felett, mintha légpárnán közlekedne.

Tri-City, noha hatalmas, elképesztő módon hangulattalan, s a belvárosi részeket leszámítva a kvázi „vidéki" szakaszokon igen puritán a helyszínek kidolgozása. Anno öröm volt rálelni egy levágásra, nos itt mindezt a térkép előre jelzi, így a felfedezés örömét is rögvest gallyra vágja. Az csupán egy dolog, hogy megannyi helyen, ahol azt hisszük, „na itt most rövidítünk" egy láthatatlan fal ad nekünk egy

ONLINE ÉLET

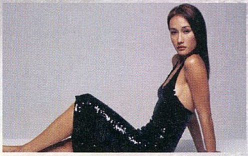
MINDEN KICSIT MÁS

Külön multis menü nincs, rögvest a karriermódban találjuk magunkat – ám a sztori minden versenyszáma lezavarható multiban is. Egyszerre nyolcadmagunkkal eshetünk egymásnak a győzelemért, illetve bizonyos játékmódokban, mint a Cops and Robbers, kétfelé oszlanak a lobbi tagjai, négyen a rendőrökkel, négyen a rosszfiúk oldalán versengenek. Egy másik játékmódban megadott időkereten belül az nyer, aki az államnak a legnagyobb kárt okozza (ehhez célszerű a térképen narancssárga háromszöggel jelölt területeken lévő dolgokon átrongyolnunk).

A főnök: Maggie Q



A hölgy – eredeti nevén Margaret Denise Quigley – eredeti foglalkozása színésznő, valamint régen modellként is ismert volt. A leginkább Hong Kongban népszerűbb művésznő Hawaii-on született, 1979-ben. A játék nyomozását vezető szövetségi ügynök mellett feltűnik egy másik híresség is a játékban. Ő Christina Milian, aki a rosszfiúk csapatában segít nekünk elboldogulni, a való életben énekesnőként ténykedik. Visszatérve Maggie talán nálunk nem annyira ismert, színészi karrierjét Hong Kong-ban kezdte, majd pár mellékszerep után Hollywood is felfigyelt rá, így részszereplője volt olyan sikerfilmeknek, mint a Die Hard 4, a Mission Impossible 3, vagy a Rush Hour 2.











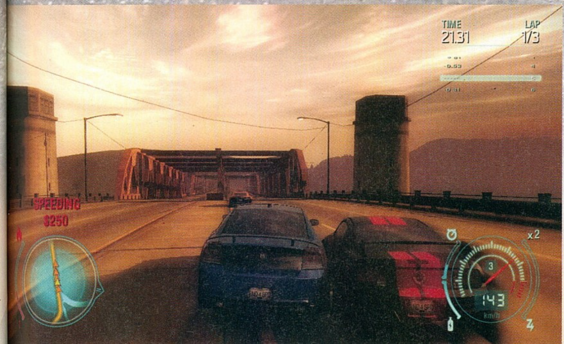
ordenáré nagy pofont, de hogy mennyire üres, élettelen az egész játéktér, az egy külön kategória. Érdemes rápillantani az eme számban közölt Midnight Club cikkre, ahol csöppet más körülmények között kell helyt állnunk. Grafikailag persze az EA pártfogoltja jön ki előnyösebben, no nem a kidolgozottsága, aprólékossága miatt, hanem mert pont a kevesebb díszítő elem alkalmazása miatt mind felbontásában, mind élességében szebb összképet ad vissza – igaz, az előnye nem hatalmas. Az első, tesztelt verzióban még láttunk némi szaggatást, de a később kapott változatból már mind PS3-on, mint Xbox 360-on kiirtották ezt, így ilyen téren minden rendben volt az Undercoverrel..

■ **Belső nézetből a sebességérzet már egész jó – persze azért a Burnoutokhoz közel sincs...**

■ **Újabb példa az ürességre: ez egy autópályás viadal, egy, azaz egy civillel a közelben**

MIÉRT JÓ, MIÉRT NEM JÓ

Meglehet, aki szerette a Most Wanted által letett alapokat, az ugyanúgy kellemes, eszement száguldozásban vehet részt, ami persze egyáltalán nem egy rossz dolog – ebben mindig is jó volt az EA által istápolt széria. A szomorú csupán az, hogy míg a Most Wanted 2005-ben jelent meg, addig rá három évre kvázi ugyanazzal állnak elő, miközben a téma megannyi potenciált rejt magában. Nem mondom azt, hogy nem jó vele játszani, mert hazudnék (bár a betanuló fázis elég unalmas lehet a régebbi részek ismerőinek), de kritikusi szemmel, az újításokat, az újdonságokat keresvén semennyivel sem mutat többet, mint amit a felmenőiben már láthattunk. És ez bizony szomorú, és az értékelő végén látható pontszám is ennek a fényében alakult ki. Mivel, ha önmagában hozza az NFS-hangulatát, a rivális Midnight Club fényében bőségesen elvérzik – ráadásul nem ártott volna valami mást adni, mint a három évvel ezelőtti részt újracsomagolva. Forradalmi ötleteik, új játékmódok és szemet kápráztató, ötletes helyszínek – ez kellett volna! Mindezek hiányában ez sajnos tényleg nem több mint egy rókabőr, s méghozzá nem is a legfrissebb darabról. És hadd tegyem hozzá, hogy a játék idegesítően könnyű lett, veszíteni még a végjátékban is nehéz.



JÖVŐRE TALÁN

Biztosra veszem, fogok kapni hideget és meleget egyaránt, amiért kritikus voltam sokak kedvencével, de higgyétek el, én magam is nagyon vártam az új részt, megfogalmazódtak az elvárásaim, papíron az ígéretek, újítások is nagyszerűnek tűntek, ám a valóságban sajnos ez nem realizálódott úgy, ahogy kellett volna. Ha szeretted a Most Wantedet, és új tálalásban is vágynál rá, nyugodtan ruházz be az Undercoverre, annak a hangulatát simán hozza. Csupán 2008-ban kevés ez már, s értékelni meg objektíven kell. Jövőre, talán minden másként alakul. ■

576 értékelés

720p / 1080i, dd 5.1

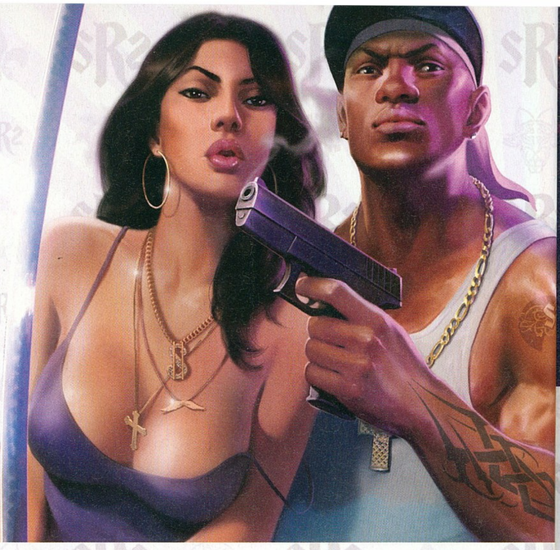
grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

Az Undercover az ígéretekkel ellentétben semmi új színt nem hoz az NFS-szériába. Noha a történet más, gyakorlatilag semmi mást nem kell tennünk, mint amit megtettünk az előző részekben. Ez alkalmasint unalmassá, s főleg a Midnight Club fényében vérszegénnyé teszi.

raptor **7.0**

Saints Row 2

adatlap
fejlesztő **volition**
kiadó **thq**
platform **ps3, x360**
megjelenés **okt. 17.**
multiplayer **2-12**



ALAPOZÓ Az első rész még klasszikus GTA-klón volt, a második már nem törekszik erre, a játék ezúttal teljesen őrült irányba ment el, ahol a sztori csak mellékes.

Hogyan jut el a messzi, távoli és egyáltalán nem barátságos űrből a pózergengszterek cseppet sem vonzó világába egy stúdió? Elég könnyen, a Volitionnak legalábbis sikerült, ha nem is parádésan, de egyáltalán nem olyan rosszul, hogy ne kapjanak második esélyt. Az első nekifutás másfél milliós eladási sikere a stílusbéli konkurens hiányának is volt köszönhető, azóta azonban erősen megváltoztak a körülmények és az erőviszonyok, de a Saints Row 2 ringbe száll. Milyen sikerrel? Ha kiütéssel nem is, de pontozással van esélye Liberty City hordái ellen.

ÉN ÉS A TOLLAS KALAPOM

Közvetlen folytatást készíteni nem nehéz, kivéve persze akkor, ha a főhős (majdnem) jobblétre szenderül – a Saints Row 1 végén pedig pontosan ez történt. Igaz, a halál helyett csak egy ötéves kóma jutott osztályrészül hősünknek, így vele folytatjuk a történetet – tehát továbbra sem előre definiált karakterrel vágunk neki a dolgoknak. Az első rész teljeskörű karaktergenerálást kínált, a második pedig ugyanezt a négyzetre emelte (a börtönkórházban töltött évek ugye megváltoztathatják az embert). A SR2 világában nincs előre rögzített gengszter, mindent te álmodsz meg: a testfelépítését, az arc formáját, a nyakmagasságát, a bőrárnyalatát, a szemöldök hosszát és dússágát egészen a lábkörmök méretéig. Vagyis egyedi (anti) hőst létrehozni nemhogy nem nehéz, de egyenesen könnyű, egyszerű és rettenetesen szórakoztató – a SR2 teljes egészében végigvihető álmaid szereplőjével, a lehetőségek körülbelül határtalanok. Ami a legtöbb embernél már alapból több órás szórakozást jelent, az ideális típus létrehozása bizony aprólékos munka de mindenképp kifizetődő, hiszen kevés olyan játék akad, ahol ennyire egyedi alak kreálható.

PC?

A Volition nem igazán sikeres a portolásokkal, az első rész félkész PS3-as verzióját végül sosem adták ki, a második résznél pedig a PC-s változattal van gond. Igaz, itt nem állt le a projekt, csak lelassult: valamikor jövő év elején fog megjelenni ez a verzió. Ha lesz valami nagyobb eltérés, visszatérünk rá.

A játék talán legbetegebb küldetése, mikor egy szippantóskocsival kell „átfesteni" egy utcát.

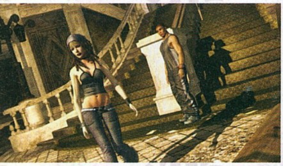
■ A karaktertervező minden eddiginél brutálisabb, nem csak frizurát és ruházatot tudunk választani, de a bandaautók festését és a bandatagok köszönését is kedvünk szerint módosíthatjuk. A legjobb, mikor egy multi-meccsen megpillantjuk, milyen szörnyeket hoztak össze a többiek...

Az első részt ismerve az persze annyira nem meglepő, a Saints Row továbbra sem szeretné magát komolyan venni: míg a GTA erősen elmozdult a nagyon sötét történet, az aprólékosan felépített atmoszféra és a kicsit beszűkült környezet, a SR2 ezzel szemben a tökéletes ellentéte, a legkisebb mértékben sem filmszerű és drámai, egyáltalán nem rendelkezik olyan városépítéssel terén mint Liberty City, ráadásul a teret sem pazarolja látványos, üres és korlátozott kiállításra. Az eseményeknek helyt adó Stilwater minden egyes négyzetcentimétere tartogat valamit, legyen az egyszerű bónusztartalom (ugrató, graffiti pont, minijáték), respektnövelő mellékküldetés vagy használható, kirabolható bolt.

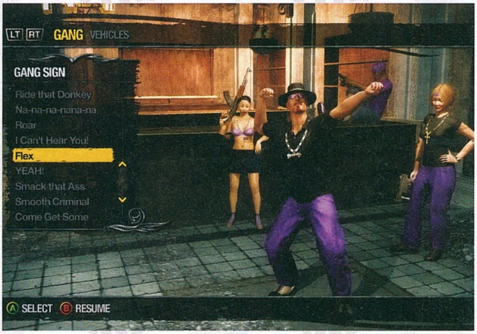
Mégis mekkora a bejárható terület? Nagy, nem annyira, mint a Mercenaries 2 fiktív Venezuelája, de mindenképp méretesebb, mint a 2006-os első kiadása. Tennivaló akad rajta bőven, Stilwater ugyanis pácban van, a Szentek bandájának hegemóniája véget ért és a várost különböző bandák sokasága vette uralma alá, közben persze egy megalomániás nagyvállalat is kér egy szeletet a tortából, úgyhogy unatkozni senki sem fog. Alapjáraton három rivális töri folyamatosan a borsot mindenki orra alá, ami papíron talán kevés, a gyakorlatban viszont épp elég, egyenként lenyomni a nem túl barátságos konkurenseket bizony nem egydélutános kaland. Küldetésből akad bőven, általában egyetlen fő objektívával: ölj meg mindenkit vagy robbants fel mindenkit, esetleg kombináld a kettőt. Eszköz ehhez továbbra is rengeteg van, a fegyverkínálat az alapvető közelharci eszközöket ugyanúgy felvonultatja mint a nehézsúlyú versenyzőket. A tényleges harc még mindig nagyon élvezetes, a TPS-ekből kölcsönzött nézőpont és a könnyedén birizgálható célkereszt együttesen nagyon élvezetes gyilkolást alapoznak meg, ahol meghalni könnyű, elbukni viszont nehéz: a folyamatosan adagolt checkpointok miatt nem kell feleslegesen újra felvenni az esetleg elbukott küldetést, elég csak a legutóbbi mentéstől folytatni.

HÍVJATOK BULLDÓZERNEK

Ám az igazság az, hogy a folyamatos küldetésvállalás nem kifizetődő: a Saints Row 2 története faék egyszerűségű, erőteljesen bugyuta és olyan klisés, hogy az ember elgondolkozik, vajon fizettek-e annak, aki ezt kitalálta. Szerencsére a SR2 tudatában van annak, hogy mi is valójában. Nem GTA 4-trónkövetelő, nem klón, hanem egy játszótér. Nagy, véres, kegyetlen és eszelősen változatos. Bandaháborúról lévén szó a SR2 világában küldetéseket csinálni csak elegendő respekt megszerzése után lehet, vagyis a folyamatos előrehaladáshoz muszáj a mellékmissziókat, itteni nevükön activityket vállalni. Milyen egy activity? Ott van például az első részből visszatérő biztosítási csalás, ahol fals









kárigényt benyújtva kell a főszereplőnek a lehető legnagyobb fájdalmat okozni csonttöréssel, hatalmas esésekkel. Esetleg ott az ingatlanárak lenyomásának lehetősége az utcák fekáliával való beterítésével, vagy a VIP személyek (például a Cock of Cthulhu-mozi főszereplője) védelme a vörös szőnyegen egy reptéren, az agresszív rajongókat behajítva egy közeli és épp működő gép propellerének pengéi közé. Végső esetben leülhetsz az átrendezhető virtuális kéglidben véget nem érő zombihordát irtani a 2D-s játékokat mímelő Zombie Uprisingban, egyáltalán nem törődve Stilwater problémáival. Gusztustalan? Egy tízes skálán mérve húszpontosan, de ezért lehet szeretni a Saints Row világát.

Az élményt pedig meg lehet szorozni kettővel, a SR2 nagyon erőteljes kooperatív támogatással bír, a történet az elejétől egészen a stáblistáig lenyomható egy ismerőssel vagy ismeretlennel, együttes erővel csinálva meg minden activityt és missziót. Bárhol és bármikor csatlakozhatsz egy éppen futó történetbe, ott és akkor szállva ki, amikor csak akarsz. Az SR2 ilyenkor ügyesen csavar a dolgokon, az egyik küldetésben például egy teherautóban ülve kell petárdákat hajigálni a forgalomra. Ha csatlakozik hozzád egy másik játékos, akkor már nem fegyvereket hajigálsz hanem te vezetsz, vagyis beugrasz az AI helyett. Inkább klasszikus lövöldözést szeretnél? Megkapod, a SR2 teljeskörű multiplayert is felvonultat versenyzéssel, CTF-fel meg mindennel. Igaz nem túl jól, egyáltalán nem olyan kidolgozott és változatos mint a GTA 4 ugyanilyen játékmódjai de legalább van. És az is valami.

Pr0n és balhé

Komolytalan játékhoz hasonló szinten mozgó reklámkampány dukál, a Saints Row 2 megjelenését átfogó promóhadjárat vezette fel. A lehetőségeket és az alapvető dolgokat Gary nagybácsi, azaz Gary Busey mutatta be, a kényesebb témákat a pornósztár Tera Patrick domborulatai és elhanyagolható egyéb testrészei tolmácsolták (a művésznőt lásd jobbra fent), a plakátokon pedig az Austin Powersből ismerős Verne Troyer („kicsi-én") pózolt. A THQ még a novemberi választásokat is meglovagolta, az utolsó trailerben ugyanis maga Barack Obama és John McCain néz farkasszemet egymással, újabb adag olajat öntve a tűzre.

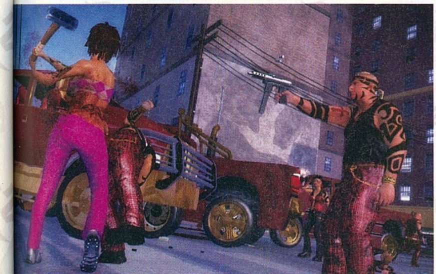
Nem úgy mint a látványvilág, a SR2 ugyanis ronda: nem kicsit hanem nagyon, többé-kevésbé az első rész szintjén mozog vagyis erőteljesen első generációs minőséget tud csak megütni. Gyatra karaktermodellek és animációk és nem reális fizika, cserébe viszont teljesen sima képfrissítéssel, minimális töltési idővel és nagy tereppel. Tereppel, amit szokás szerint több rádióadó ricsaja tart ostrom alatt.

A HOLLÓ

Az árnyoldalak mellett nem lehet elmenni. A SR2 nem csak ronda, de totálisan jellegtelen is. Nincs meg benne az a plusz, ami mindent egybevetve kiemelné a nagy tömegből, hiányzik az, ami a többi nagyvárosi gengszterjáték fölé helyezné. A GTA IV és a némely ponton jobb Mercenaries 2 után bizony már nem olyan könnyű elsiklani a hibák felett. A SR2-t vagy szeretni vagy utálni fogod: szeretni a hihetetlenül gazdag, több hétnyi szórakozást garantáló tartalomért, a túljátszott szövegekért, az eszelős hangulatért. Esetleg utálni a felsorolt hibákért. A döntés rajtad áll: a Saints Row 2 megérdemel egy esélyt, de a harmadik nekifutáshoz ennél bizony már többet kell nyújtania. ■

USB-s aranylövés

A reklámkampány mellett a gyűjtői változat is a polgárpukkasztás jegyében készült, a szokásos poszter, művészeti könyv és térkép mellett egy arany crackpipát mintázó USB-tárolót is kapunk mellé. Talán nem kell külön mondani, hogy az amerikai és angol bulvárlapok mennyire rákattantak a témára, a botrány ingyen hirdetés volt a játéknak, ami így félelmetesen jól nyitott a boltokban.



576 értékelés

720p / 1080i, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

A Saints Row 2 stílusában az egyik legtartalmasabb, legváltozatosabb csomagot kínálja, azonban mindezt olyan jellegtelenül és rondán teszi, hogy sokan ennek ellenére is csalódnak majd benne.

w **6.5**



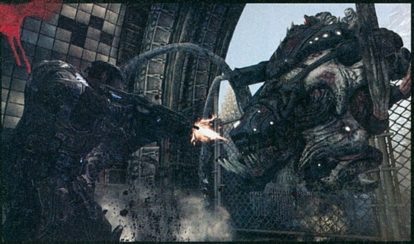
adatlap
fejlesztő **epic**
kiadó **microsoft**
platform **x360**
megjelenés **nov. 07.**
multiplayer **2-10**
magyarítás **felirat**

Gears of War 2

ALAPOZÓ A Gears of Wart talán senkinek nem kell bemutatni: brutalitás, fedezékharc, brutális ellenfelek és persze a láncfűrésszel való kivégzés lehetősége – és a második rész minderre rátett egy lapáttal.

Az utóbbi évek legjobb új akciójáték-sztárja. A program, ami sztárrá avanzsálta az azóta becenevétől már megvált CliffyB-t és ami nagyban hozzájárult ahhoz, hogy ma már a focijátékok kivételével szinte minden Unreal-motorral készül. A frenetikus első rész sikere után az Epic és Cliffyék mindenből többet, jobbat és nagyobbat ígértek – ennyit és nem többet. A terv bevált. A Gears of War 2 minden bizonnyal az év egyik legnagyobb kasszasikere lesz. Több millió rajongó várja, hogy ismét leszámoljon az idegen sáskahordával – a kérdés csak az, hogy az új epizód megfelel-e majd a várakozásoknak. A Gears of War 2-t végigjátszva a válasz egyértelműen igen.

Az első részben legyőzhetetlennek tekintett lények itt már egyszerű ellenfelek, akiket halomra lehet mészárolni.



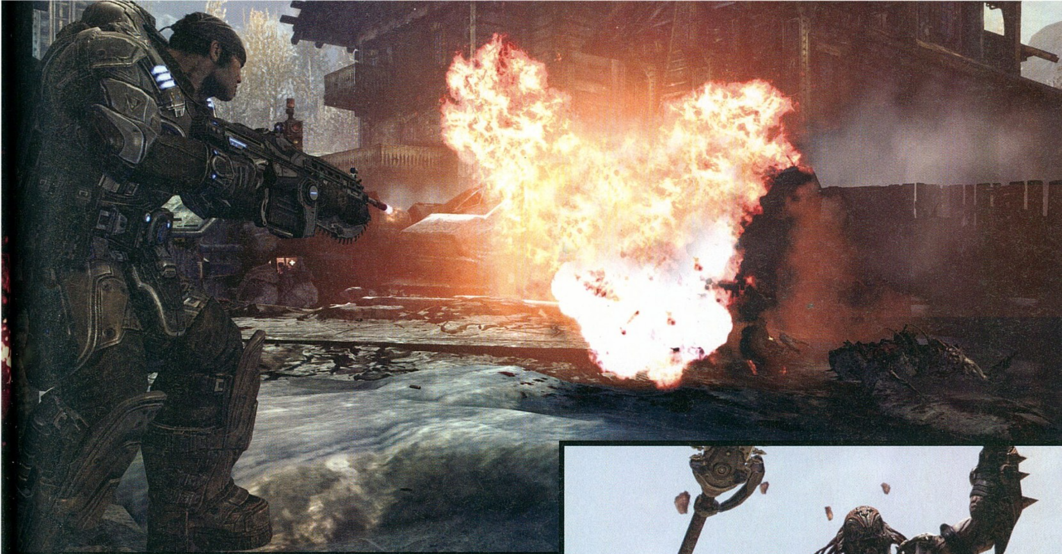


BIGGER, BETTER, MORE BADASS

Nincs mese, a fejlesztők csapata anyait-apait beleadva készítette el az új epizódot, ami már az első pillanatban magával ragadja a játékost. A kórház megtisztítása afféle prológ, visszatekintés az előző részre, mind hangulatában, mind szürkés-barnás kinézetében; amely rész esküszöm csak azért készült, hogy a pálya végén felvillanó Gears of War 2 felirat után szanaszéjjel essünk a HDTV előtt, hogy állunkat keresgetve, nyomdafestéket nem tűrő szavakat használva lelkendezzünk a látottak hatása alatt. A profin megrendezett nyitójelenet után (a Gears of War 2 ebben a tekintetben is sokat fejlődött – az idén látott átvezető mozik terén rendezés, kameramunka tekintetében csak a MGS4-gyel szemben vérzik el) megnyílik a világ. Az első részhez szokott szemünket egy sokkal kidolgozottabb, monumentálisabb, földbedöngölőbb látvány fogadja. Olyan amilyennel eddig még nem találkoztunk. A gyönyörű textúrákra, pályatervezésre eddig sem lehetett panaszunk, mint ahogy a fedezékrendszert sem lehetett szidni, ám arra hogy több száz katona, hatalmas csapatszállító gépek törjenek utat egy erdőn át, miközben fent helikopterek és repülő reaver idegenek csatázzanak, miközben lent is elkeseredett élethalálharc dúl, na, arra nem számítottunk legnedvesebb álmunkban sem. Marcus immáron tényleg a világ megmentéséért küzd, az ellenség sokkal gonoszabb és kézzelfoghatóbb, már nem csak arctalan közkatonákat fogunk földbe taposni. Az invázió elkezdődött. Városok tűnnek el a föld felszínéről, emberek tűnnek el rejtélyes körülmények között, óriási Brumakok hordái törnek életünkre. Ami az első részben főellen-

Marcus továbbra is fejkendővel védi a buksiját a lövedékektől







ség volt az most az első pályán kis túlzással tucatszám hullik el gépágyúnk tüze alatt, csak azért, hogy még többen, még brutálisabb lények lépjenek a nyomukba.

PATAKOKBAN FOLYÓ VÉR

A hatalmas pályákhoz, a képernyőnyi magas ellenfelekhez még több, még pontosabb és még pusztítóbb arzenál dukál. Az első részből ismert sáska gépfegyver immár zoomolható is, így halálpontos lövéseket adhatunk le vele. Az idegen pisztolyok száma is kibővült. A magasabb rangú idegenek hullájáról rabolható sorozatköpő minikarabély tízes adagokat leadva tépi le a sáskák fejét. A szimpla repeszgránát mellett helyet kapott ideggázzal ellátott löveg főleg a mi életünket fogja megkeseríteni, a robbanáskor kiáramló gáz ugyanis területre hat így annak robbanásakor hosszú időre el kell hagynunk a biztos fedezékünket – no persze multiplayerben mi is hatékonyan tudjuk majd használni. Az újdonsült lángszóró főleg a kisebb lények, mint mondjuk a földön rohanó, önrobbantó Tickerek ellen hatásos.

A rajongók legnagyobb örömére megjelentek a telepíthető fegyverek is. Az aknavetővel hatalmas területeket szőnyegbombázhatunk le, míg a gatlinggal ledarálhatunk minden utunkba kerülő lényt. Mindezek mellett persze megtalálható az összes régi kedvenc is a láncfűrészes gépfegyvertől kezdve a mesterlövész puskán át a rakétavetőig. A GoW második része talán az első olyan játék, amelyben az összes fegyver hasznos, és bár minden játékosnak megvannak a maga kedvencei soha egyetlen fegyverrel a kezemben sem éreztem kilátástalannak a küzdelmeket.

TEKERD KI A NYAKÁT

A Gears of War 2 brutális játék lett, sőt ultrabrutális – a szó legjobb értelmében. Az igaz, hogy végtagok szakadnak és ömlik a vér, mégsem tűnik öncélúnak a dolog. Valahogy minden a helyén van, az eltúlzott jelenetek pedig tudatosak, már-már önironikusak. A testközeli élmény szoros részét képezik a kivégző mozdulatok. Az ellenfél fejének széttaposása, vagy ököllel betonba verése mellett majd' minden fegyvernek megvan a maga kivégző mozdulata sőt, a GoW2-ben a földön kúszó ellent felkaphatjuk és pajzsként magunk előtt tartva fedezékként használhatjuk, hogy aztán dolgunk végeztével kitörjük a nyakcsigolyáját. Ha már a pajzsnál tartunk mindenképpen meg kell említenünk a hatalmas, időnként rohamra induló behemótoktól elszedhető fémpajzsot is, ami majdhogynem teljesen sérthetetlenné tesz bennünket. A magunk előtt tartott pajzs mögül csak egykezes fegyverrel lőhetünk ki, cserében ez az ellenfél összes lövedékétől megóv minket. Ráadásul, ha valahol valami nagyobb eszközre van szükségünk, tüskés végét a földbe vájva bárhol fedezéket képezhetünk vele. Az egyjátékos módban szerintem túl erősre sikeredett csakúgy, mint saját bajtársaink mesterséges intelligenciája… na de erről inkább majd később!

Új ismerősök





A Kantus a Sáskák papja, és legfőbb elfoglaltsága sajnos az elhullott idegenek felélesztése lesz. Ha meghalljuk üvöltését, vagy meglátjuk az újjászületést, mindig őt vágjuk le először.

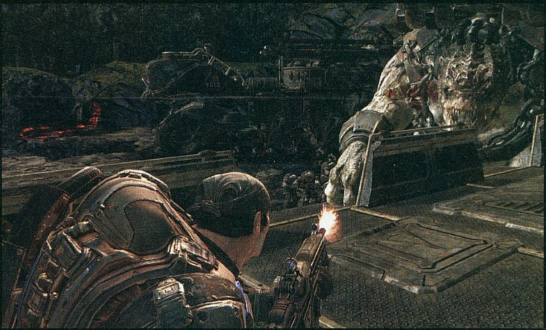


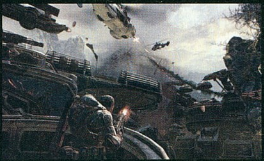
Tai Kaliso a csapat új tagja, és bár igen brutálisan néz ki felnyírt koponyájával és arctetoválásával, a valóságban mintha valami keleti vallás híve lenne, állandóan az univerzum egyensúlyáról beszél.



A Boomerek új alfajjal gazdagodtak: a balra látható sisakos-pajzsos verzió azonban inkább ijesztő, mintsem veszélyes. Feltéve persze, ha betartjuk azt az égyszerű szabályt, hogy elkerüljük a buzogányát.







■ A Brumakok (jobbra) az első részben még legyőzhetetlen gigászok voltak, itt tucatszám hullanak el

TÖBB MINT SZÉP

A Gears of War 2 a valaha készült egyik legszebb játék lett. A textúrák gyönyörűek, az animációk példaértékűek, és az egész, úgy ahogy van stílusos és egységes. Egyedül azt nem értem, hogy a zárt tereknél miért nincs valós idejű árnyékolás, mikor ezt már a régi Doom 3-motor is tudta... Ez mondjuk nem egyedi jelenség, ugyanezt tapasztaltam a Resistance 2 esetében is. A jelenség nem zavaró, de azért kicsit furcsa.

MÁSVÉLEMÉNY

GRATH, A KOOP PARTNER

Nem tudtam igazán, hogy mire is számítsak a Gears of Wartól – valami újra, vagy ugyanarra, csak felturbózott formában. Végül utóbbi lett igaz, de ez most egyáltalán nem zavart, köszönhetően a zseniálisan megtervezett, és az elődben látottaknál sokkal változatosabb pályáknak és persze az ellenfeleknek. Sajnos hardcore nehézségen tényleg könnyű volt a játék, bár az utolsó pálya gépfegyveres részénél kis híja volt, hogy el nem törem valamit (és bár Sasa nem hirdette a cikkben, nála egy kontroller bánta ezt a részt). Szerencsére az insane fokozat kellő kihívást nyújt, kooperatív-módban pont jókat lehet mészárolgatni!

Ugyanez az odafigyelés jellemző a pályatervezésre és a játék változatosságára is. Míg az első rész igazából nem zökkentette ki a játékost a kerékvágásból (az egyetlen autós részt és a három, vak óriással vívott csatát leszámítva), addig itt minden második-harmadik pályán találkozunk valami meglepetéssel. Ezúttal is kapunk egy autós részt, de alaposan továbbfejlesztve – itt sokkal szabadabban száguldhatunk, többek között egy tó beszakadó jégfelületén átcsúszkálva, vagy éppen két hegy között átugratva. A legkatarktikusabb élményt azonban az idegenek „járműveinek" meglovagolása okozza. A Brumak-rodeó poénját már gyakorlatilag az első játékból kiadott videó lelőtte, úgyhogy ezt mi is le merjük írni – fantasztikus érzés a masszív bestián ülni, legyőzhetetlen kolosszusként rendet vágni a sáskasereg között. Lesz egy másik, hasonló, ám sokkal gyorsabb, pergősebb lovaglás is, aminek az eleje fantasztikus élmény, és leginkább a Jedi visszatér erdei kergetőzésére emlékeztet.

Az első részben nem igazán találkozhattunk főellenfelekkel sem, itt viszont több kisebb és – szó szerint – nagyobb lénnyel is meg kell küzdenünk. Ilyen például egy hatalmas víziszörny – gránátot a szájába! – vagy az első rész utolsó ellenfelét, RAAM-ot idéző, csak még nála is fürgébb idegen harcos, Skorge. A legdurvább főellenség azonban egy óriási féreg lesz, olyan hatalmas, hogy gyakorlatilag nem jelentene neki gondot lenyelni egy katonákkal tömött helikoptert... Többet nem is mondanék erről a részről azon túl, hogy a vérfürdő kifejezés még egyetlen játékra sem illett ilyen pontosan, mint a GoW 2 ezen szakaszára... na és persze azt, hogy az nem is játékos, aki ezt a részt nem fülig metszett vigyorral az arcán üli végig!



A GoW 2 tehát képes volt minden tekintetben túlnőni magán. Semmi forradalmi dolgot nem vonultat fel – a készítők nem is ígértek többet –, ám amit tesz, azt úgy teszi ahogy kell. Minden szög, minden jelenet, minden lény és pálya a helyén van. Az akció folyamatos, szűnni nem akaró és pont akkor van vége egy-egy nagyobb ütközetnek, amikor kell, így soha egyetlen pillanatra sem érezzük a monotonitást.





Régi haverok

A Gears of War 2 multiplayer módjában sok minden visszatér az első részből, többek között a két kedvenc térkép, a Gridlock és a Subway felújított változatai. Igaz, egyik sem olyan jó, mint a kaotikus új Avalanche.

E mellett három régi karakter is megnyitható a multizásra. Carmine a GoW első pályája után, Kim 10 COG-tag összegyűjtése után, RAAM pedig a legyőzése után aktiválódik a második részben.

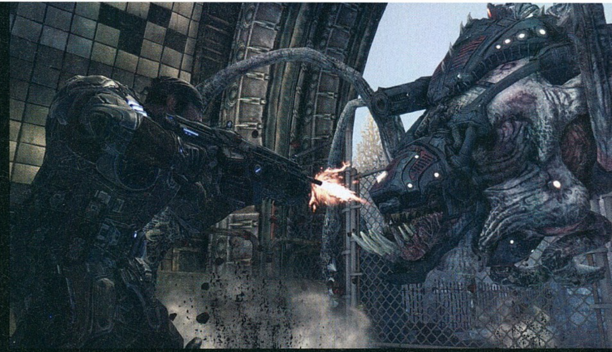


NA DE AKKOR MIÉRT CSAK 9.2?

A kérdés jogos. Az ok egyszerű: a GoW 2 ugyanis az alapból választható „kőkemény" fokozaton sem izzasztott meg igazán. A végigjátszást követően megnyíló legeslegnehezebb nehézségen már más volt a helyzet, de jól emlékszem, hogy az első résznél sokkal jobban megizzadtam. Sokáig nem értettem mi a bajom a játékkal, amikor minden szebb, jobb, nagyobb, mint az első részben. Amikor minden profi és tökéletes. Aztán rájöttem, hogy az első részt a fogcsikorgatóan kemény küzdelmek tették naggyá! Sosem felejtem el a második pályán található tér közepén álló szökőkutat és az a körül kialakult tűzpárbajt! Lényegében semmi csicsa nem volt csak egy sima tér némi fedezékkel, ám a küzdelem emlékezetessé tette a helyszínt. Míg az első rész minden egyes pályáján emlékszem valami hasonlóra, addig a másodikban már simán elfeledtem jónéhányat, annak ellenére, hogy két napja játszottam végig. Furcsa volt a saját csapattagjaink mesterséges intelligenciája is. Bajtársaink ugyanis okosak, sőt talán túl okosak is. Fedezékbe bújnak, megkerülnek, rohamoznak, fűrészelnek és taposnak. Durva, de volt, hogy egyetlen pisztolylövés leadása nélkül, fedezék mögül bámultam, ahogy a gépi AI lemészárolja az ellent a legnehezebb alapból választható fokozaton. Plusz egymást is felélesztik, és ha elesnek, lassan kúsznak felénk, nem kell kirohannunk a tűzvonalba. Miért? Miért nem én vagyok a főszereplő? Miért nem rajtam dől el a világ sorsa? A kevesebb néha több – és ez sajnos így van most is. Az insane nehézségi fokozat megnyitása után persze változott a helyzet és ugyanaz a küzdeni akarás lett úrrá rajtam, mint anno, mégis csalódott vagyok, hiszen alapból nehezebb játékra számítottam.

Nyerd meg!

Most megnyerhetsz egyet a két kisorsolandó Gears of Warból. Ehhez csak egy emailt kell írnod (GoW tárggyal), leírva benne, hogy mi volt az Epic nyulas platformjátékának a címe.
Cím: **nyeremenyjatek@576.hu**
Határidő: 2008. december 5.



GEARS OF WAR 2

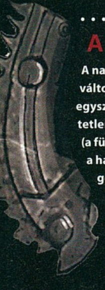
A végső pontszám meghatározásáig még nem tudtuk kipróbálni az új, kibővült multit. Offline azért játszottunk vele, és egyértelmű, hogy a Meatflag üzemmód lesz a legjobb, ami a CTF még brutálisabb verziója: nem egy passzív zászlót kell elvinnünk a bázisra, hanem egy shotgunnal lövöldöző fickót kell lesebezni, majd túszként magunk előtt tartva elcipelni a körbe. Ilyenkor persze lelassulunk, így a többieknek kell védenie minket a minden oldalról áramló ellenfelek gyűrűjében. Izgalmas, brutális, és sokkal jobb, mint az általunk érthetetlenül népszerűnek tartott egyszerű GoW deathmatch. Sajnos a kooperatív-mód is kimaradt, valamint a külföldi sajtó által agyonlelkendezett Horda-

Az öt fő számára élvezhető Horda játékmód hatalmas élmény, de senki ne próbálja ki könnyű fokozatban – úgy elvész a móka.

módra is csak ketten, és nem a lehetséges öten vetettük rá magunkat. Ebben ötven, egyre durvább összetételű locust-hullám ellen kell túlélnünk. A körök között a halottak feltámadnak (feltéve, ha legalább egyvalaki életben maradt), a harcok pedig elkeseredettek, hisz hátrálni nincs hely, így mindent beleadva kell valahogy túlélnünk a horda támadásait. A következő számunkban vélhetően fél oldal erejéig visszatérünk a GoW 2 online multiplayer játékmódjaira, akkor talán már a pontszám is feljebb emelkedhet - mert ha a Horda tényleg élvezetes, kemény harcokat fog hozni, akkor ott mi sok-sok órát fogunk eltölteni.

MAGYAR ÉGRE MAGYAR LOCUSTOT

Az októberben kezünkbe került tesztverziók nagy része magyar nyelvű felirattal érkezett be hozzánk. A zseniális Fable 2 honosítás mellett, (amely az eddig készült magyarítások messze a legjobbika) egy korrekt Dead Space és Red Alert és kisebb-nagyobb hibákkal tarkított, de bőven élvezhető Gears of War 2 honosítás következett. Örömmel jelenthetem, hogy végre olyan honosításokkal volt dolgunk, amik nem elvettek, hanem hozzáadtak a játékok élvezeti értékéhez, sőt, a Fable 2 esetében sokszor szórakoztatóbb fordításokkal találkoztam, mint az alap szöveg.
Míg régen az ember alapból kikapcsolta a honosításokat addig most élvezettel olvastuk a sorokat és olyan emberek, mint Grath (aki, ha tehetné még a magyar filmeket is angolul nézné) lelkesen hívott a Fable 2 poénjait olvasva. Na de Gears of War 2: a magyar szöveg itt nem olyan hangulatos, kidolgozott, na de ez egy akciójáték, tehát erre nincs is akkora szükség. Igaz, a fuckokat alaposan finomították, meg van egy-két téves fordítás is, de különben teljesen elfogadható a dolog.



A fűrész

A nagy hévvel beharangozott láncfűrész-párbajok nem váltották be a hozzá fűzött reményeinket. Ha ketten egyszerre próbálnak meg hasítani, akkor ugyan egy hihetetlenül látványos manőverrel akadnak össze a pengéik (a fülbe metsző hangeffektről nem is beszélve!), de maga a harc kiábrándítóan egyszerű: a cél csak az, hogy a B gombot nyomogassuk minél gyorsabban. Multiban tök értelmetlen az egész, hisz esélyes, hogy a hangra körénk gyűlnek páran...

KÉPEK ÉS HANGOK

A GoW 2 ezen területen színjelesre vizsgázott. Egyetlen rossz szavam sem lehet. Az Unreal-motor legbrutálisabb technikai prezentációjaként is felfogható GoW 2 gyönyörű, az új elemek bevezetése miatt tartalmas is. Végre rombolódnak a falak, hullámzik a víz, a detonációk során leváló törmelék a pálya részét képezi, azaz nem tűnik el nyomtalanul a semmibe durranás után. Bár tény, hogy a techdemók után több rombolásra számítottam, összességében sokkal dinamikusabbnak tűnt a játék. Ezt a kedvenc táplálékának, a föld alatt is élénkvörösre növő gyümölcs lelövésével mozgatható páncélozott féreg is jelzi, ezt ugyanis irányítva mobil fedezéket kreálhatunk magunknak vagy éppen társunknak. A zenék és a szinkronhangok döbbenetesek, jól illeszkednek a játékhoz; adnak és nem elvesznek a már említett magyar felirattal együtt!



Mindent összegezve a GoW 2 minden idők egyik legszebb játéka. Persze lehet vitatkozni rajta, hogy a Metal Gear Solid 4, a Crysis Warhead vagy éppen a Far Cry 2 néz-e ki jobban (vagy a majdani Killzone 2...), parázs vitákba belemenni nem érdemes. A maga területén mindegyik gyönyörű, mindben vannak egyedi dolgok, amit a többi nem tud. A GoW2-nél ilyenek a tesztoszteronban fürdő átvezető videók, a félelmetesen durva kivégzések és láncfűrész-párbajok, no meg a fantáziadús környezetekbe elrepítő pályák.

EZ A HARC LESZ A VÉGSŐ?

Persze, hogy nem. Az év egyik legjobb akciójátéka mindenképpen folytatást követel annak ellenére, hogy a minden bizonnyal eladási rekordokat döntögető GoW 2 már csak az eladott példányok miatt sem maradhatna következő epizód nélkül. Cliff Bleszinski anno ötmilliós eladással büszkélkedhető Gears of Warja a második rész eljövetelével még tökéletesebb, még teljesebb csomag lett, olyan, amilyennek eredetileg megálmodták, amire vágytunk és ami a kevéske újítás ellenére sem tűnik rókabőrnek. A Gears of War 2 szinte tökéletes játék lett, mondom ezt annak ellenére, hogy bosszankodtam a könnyűségén és annak tudatában, hogy a következő rész megjelenésekor ennyi innováció már biztos nem lesz elég! ■

576 értékelés

720p, dd 5.1

	1–5
grafika	5
játszhatóság	5
szavatosság	4
zene/hang	5

Nagyon nagy hozzáértéssel összerakott folytatás. A játékmenet a régi, de ezt alaposan feldobják az új fegyverek, játékmódok, illetve a fantasztikus pályák-helyszínek.

sasa **9.2**



Spider-Man Web of Shadows

ALAPOZÓ A recept nem sokat változott: Pókember vadul ugrál Manhattanben (és Harlemben), veri a rosszfiúkat és menti a nőket. Igaz, most legalább a harcrendszerre odafigyeltek.



adatlap
fejlesztő **shaba**
kiadó **activision**
platform **ps3, x360, pc**
megjelenés **okt. 21.**
multiplayer **nincs**



Az utóbbi néhány évben a Pókemberről nekem csak egyetlen dolog jutott az eszembe: az unokaöcsém, illetve az ő heves rajongása Peter Parker kalandjai iránt; nem is beszélve a kismilliárd, leginkább fonnyadt salátára emlékeztető képregényéről és amputált végtagú, avagy fej nélküli Marvel-figurájáról. A szóban forgó úriember, Dániel a Spider-Man játékok avatott szakértőjének is számít – ami rólam nem jelenthető ki. Ezt leginkább azután kezdtem kicsit sajnálni, hogy ráébredtem, a Spider-Man: Web of Shadows elég szórakoztatóra sikerült, eképpen igyekeztem utánaolvasni, mit lehet és érdemes tudni az előző Pókember-játékokról.

MINT EDDIG

Az egészen a 70-es évek végéig visszanyúló saga részleteivel senkit sem fogok untatni, arra azonban bizonyára sokan emlékeztek, hogy az igazán nagy változást jelentő, és remekül használható nyitott világ a 2004-es Spider-Man 2-ben mutatkozott be először, melyben kedvünkre és igen látványosan hálóhintázhattunk hősünkkel a manhattani felhőkarcolók között. A játékmenet egésze nem sokat változott a következő két epizódban, ám a fejlesztés most a Shaba srácainak kezébe került, akik bevittek néhány csavart a dolgok menetébe.

A Web of Shadows történetének kiindulópontját az jelenti, mikor Venomnak sikerült klónoznia önmagát az általa viselt szimbiótaruha segítségével. A klónok New York városában bujkálnak, és támadást terveznek a lakosság ellen. Hamarosan szinte mindenki megfertőződik – Pókarcot is beleértve –, így a S.H.I.E.L.D. karantént von a város köré. Hősünk célja természetesen Venom megállítása, még mielőtt saját szimbiótaénje teljesen felülkerekedne rajta. A konkrét történet egyébként négy nappal korábban veszi kezdetét, amikor Pókember a helyi bandák ellen harcol és szövetségre lép néhány ismert hőssel, például Luke Cage-dzsel, akitől az alapmozgásokat tanuljuk meg, vagy Black Cattel, aki a minden játékban szükséges nagymellű lány szerepét tölti be a programban.

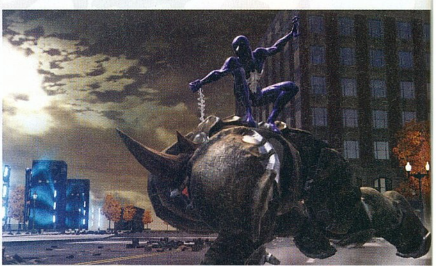
2 IN 1!

A játék fő újítása az, hogy a normál kék-vörös és a szimbióta jelmez között mi magunk váltogathatunk. A két én közötti választás általában az adott szituációtól függ. A hagyományos Spidey fürge és mozgékony, míg a fekete szimbiótapók hatalmas erejével kocsikat kap fel játszi könnyedséggel és hajigálja őket ellenfeleire. A váltás igen egyszerűen, az L3 gomb megnyomásával történik (a csata vagy a sietős előrehaladás hevében olykor véletlenül is). Fogunk találkozni jónéhány olyan jelenettel is, melynek végén döntenünk kell, hogy a jó (Pókember) vagy a rossz (szimbióta) utat választjuk-e – az itt hozott döntések kihatnak az eseményekre és a hozzánk csatlakozó hősök listáját is befolyásolják. Mi több, a város lakossága is eltérően reagál a választott habitusra: tapsolnak és éljeneznek, avagy sikoltoznak és elszaladnak. Mindezeken felül a játék történetének kimenetele, nemkülönben New York sorsa is függ a döntésünktől – nagyjából sejthető, mennyiben.

Mint minden hasonszőrű játékban, illetve előzményben, a játékmenet most is főküldetésekre és szabadon választható mellékmisszziókra bomlik. Az előbbiek meglehetősen jól sikerültek: a fokozatosság jegyében először csak bandatagok ellen küzdünk, majd veszélyesebb mechák jönnek... a továbbiakat meglátjátok! Számos ikonikus alak is felbukkan a missziókban, a rossz és a jó oldal színeiben egyaránt. A főküldetések elég változatosak: harc nagy monstrumok ellen, időzített gombnyomkodós részekkel fűszerezett, látványos kivégzések, bombák hatástalanítása, időre menő üldözések – hogy csak néhányat említsek. Ha elrontjuk a küldetést, akkor az automatikus mentési rendszernek hála az elejétől kezdjük újra, csak az elnyomhatatlan átvezető jelenetek jelentenek gondot.

Ami a nagyszámú mellékmissziókat illeti, azokra inkább a monotonitás jellemző: ölj meg ennyi és ennyi rosszfiút – először ötvenet, majd százat, utána százötvenet –, ments meg ennyi és ennyi városlakót, és

Luke Cage-től Wolverine-en át Moon Knightig minden ismert és underground Marvel-hős itt van.





elkapjuk az ellenfelet. Ráugorva és még egyszer megnyomva a gombot komoly sebzést okozhatunk neki – e manőver főleg a gyorsan mozgó ellenségnél hatékony. A csaták alatt a kameramozgás meglehetősen jó, összességében igen látványosak az összezördülések – mely a főnökharcokra hatványozottan igaz, annyi negatívummal, hogy később mindannyiuk szimbióta formájával is ki kell állnunk újra. Mintha fogytán lett volna a kakaó az ötletkiagyaló gépezetben...

ilyenek. A kivégzendő ellenfeleknek csak a típusa változik. Az ember eleinte még ráúszik ezekre a dolgokra is, mivel súlyos ezresekért beszerezte a játékot és szeretne minél többet kifacsarni belőle, de egy (rövid) idő után egyszerűen elmegy a kedve mindig ugyanazt csinálni. És bár a csaták elég jól néznek ki, a látvány közel sem annyira zseniális, mint az Assassin's Creed esetében, ahol legalábbis néhányunk szívesen csinálta meg ugyanazt századjára, ha közben látó-és hallószerveit olyan kellemes ingerek érték.

HARCMŰVÉSZET

Fontos külön kitérnem a csatára, mert az tényleg igen jól sikerült, sőt a korábbi epizódokhoz képest némi újítást is sikerült az alkotóknak a csetepaték menetébe csempészniük. Ebben fontos szerepet játszik Spidey mozgásrepertoárjának modernizálása is. Kedvünkre hálóhintázhatunk, mászhatunk az épületek oldalain és ronthatunk neki egyszerre több ellenfélnek – ezek a cselekmények nem különülnek el egymástól, hanem



szépen összefűzhető kombóban valósíthatjuk meg e dolgokat. Mondjuk nekem bele kellett tanulnom Spidey különleges mozgáskultúrájába, de elmondhatom, hogy igen hamar nagyon élveztem! Bár részemről az nemigen jött össze, hogy hálóhintázás közben „megtapadjak" egy felhőkarcoló oldalán és ott folytassam az utamat; ehelyett vagy az utcán, vagy az épület tetején landoltam.

Ellenfeleink felfedezésében komoly szerepet kap Spider-Man pókösztöne, amelynek hála az opponensek alakja mindenféle fizikai akadálynak fittyet hányva, távolról is látszik. A rosszfiúkkal a földön, az épületek oldalán és a levegőben egyaránt összeakaszkodhatunk. A főként az ütésekre alapozott kombókkal szemben azt hiszem mindenki előbb-utóbb egyetlen harci metódust fog előnyben részesíteni: a pókháló kilövését. Ezt a hatékony támadást a levegőben aktiválva hálóval

Haverok között

A játékban rengeteg Marvel-hős megjelenik, többek között összecsaphatunk Wolverine-nel és Black Cattel (hiába, a szimbióták fertőzése elől nem nagyon van kiút), és haverkodunk majd a már annyiszor megvert Rhinoval. Lecsapjuk még az öreg Keselyűt, és találkozunk a nálunk kevéssé ismert Moon Knighttal, a Marvel fehér köpenyes Batman-klónjával is.

■ A harcrendszer tényleg magasan az eddigi legjobb a Pókember-játékok között, legyen szó légiharcról, földi ütközetekről, vagy a felhőkarcolók oldalán lezavart párbajokról. Szerencsére ez elviszi a hátán a máskülönben azért elég közepes játékot...

Egy-egy főküldetés teljesítésével tapasztalati pontokat kapunk, melyekkel a két alak képességeit lehet fejleszteni. Ez egy jól átlátható képességfán történik, a kombók gombkiosztásának leírásával és az adott mozdulat bemutatásával. Vannak köztük egymáshoz nagyban hasonlítók is, de számosat vagy csak az egyik, vagy csak a másik alakhoz vásárolhatunk meg. Pókemberünk fejlesztése az alap életerőt is folyamatosan növeli.

GONDOK

Mint már korábban említettem, az irányítás összességében jól sikerült. A grafika is jónak mondható, főleg a karakteranimációkat és a kidolgozottságukat tekintve, de egyébként lenne még munka az anyagon. Ha ezt a New York Cityt talán nem is ildomos a GTA IV Liberty City-jéhez hasonlítani, azért a fűrészes élek és a semmiben eltűnő gyalogosok vagy a tucatautók nem éppen újgenerációsak. Ami a zenei oldalt illeti, a filmeket idéző, nagyzenekari betétek remekbeszabottak, és a környezeti zajok is autentikusak. A szinkront viszont jobban is megoldhatták volna, Spidey néha úgy beszél, mint egy tizenöt éves kiskölyök – ráadásul amit mond, az sem éppen díjnyertes szöveg.

A tesztből remélhetőleg kiderült, hogy a Web of Shadows közepesen jól sikerült anyag, ami nem mentes a hibáktól sem. Ha én, akit távolról sem lehet Spider-Man fannak nevezni, ilyen jól elvoltam vele, akkor egy rajongónak mindenképpen érdemes megfontolni a cucc beszerzését – bár ők meg talán pont a Marvel-univerzum szabályainak fittyet hányó dolgokon (amin a szerkesztőség Pók-kedvelő tagjai legjobban kiborultak: Pókember regenerálódik, Wolverine nem) fognak kiakadni. ■

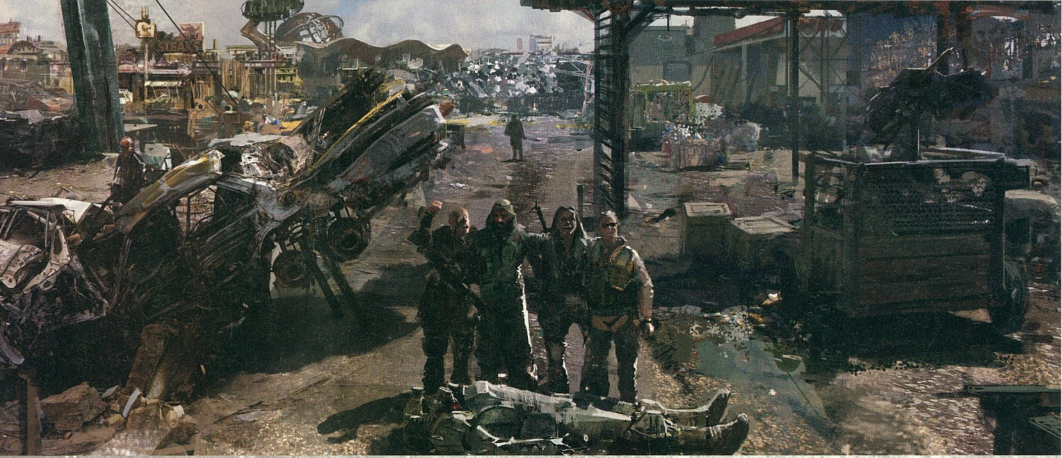
576 értékelés

720p / 1080i, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

Bár rövid dózisokban fogyasztva mindenképpen szórakoztató tud lenni, komoly hibái felett nem tudunk elsiklani. Az előző rész óta főként a harcrendszer fejlődött, de most már valami komolyabb változás is ráférne Pókemberre...

petúnia **7.5**



adatlap

fejlesztő **bethesda**
kiadó **bethesda**
platform **ps3, x360, pc**
megjelenés **okt. 30.**
multiplayer **nincs**
magyarítás **felirat (pc)**

Fallout 3

ALAPOZÓ A Fallout legenda. Volt, a kilencvenes évek végén. A második rész óta azonban jobbára csak rombolni sikerült nimbuszát – ám most a Bethesda mindent bevetett, hogy ez megváltozzon.



War. War never changes – kultikus kulcsmondat egy kultikus szériához. A szerepjátékok aranykorát megkoronázó és egyszersmind talán lezáró Fallout-saga igazi vízválasztó: éles határvonalat képez a kilencvenes évek klasszikus szabályrendszerek köré épített szerepjátékai és a huszonegyedik századba a stílust áttuszkoló akciódúsabb RPG-k között. A TPS felé kacsingató Mass Effect a jövő, a pörgős akcióval házasított tradicionális történetmesélés acélozott kardja, a Fallout pedig a múlt a maga döcögős, körülményes és végtelenül összetett rendszerével. Hogyan lehet ezt úgy folytatni, hogy méltó legyen az elődökhöz egyszersmind megfeleljen a modern játékos, az új generációt képviselő vásárló követelményeinek? Nagyon nehezen, a hatalmas elvárások miatt a harmadik Fallout egy év híján egy évtizedig váratott magára, ráadásul akkor is egy olyan fejlesztő ugrott neki, aki messze nem rendelkezik olyan nívós és bebetonozott pályaművekkel, mint az egykori Black Isle.

A nukleáris pusztulat pont olyan kegyetlen, mint azt várnánk: a mutánsok és a sugárzás is ellenségünk lesz.

MALEVIL

A 21. század vége felé járunk: a világhatalmak kiélezett harca a nyersanyagokért odáig fajult, hogy kiújult és végül ténylegesen kitört a hidegháború. Az ENSZ feloszlatása után az Egyesült Államok lerohanta Kanadát, válaszlépésként a hatalomhéhes Kína pedig megnyomta a nagy vörös gombot és... és a Föld kifordult önmagából. A horizontot vakító fényével beterítő atombombák sora nem csak egy ország térképét írta újra, de alapjaiban rengette meg az addigi rendet. A nagy változásból Amerika képtelen felépülni. Hipp-hopp eltelik kétszáz év, az emberek többsége továbbra is a mindennapi túlélésért küzd, egy maroknyi csoport pedig atombunkerek mélyén éli gondtalan mindennapjait. Egészen addig a napig, míg a 101-es bunker kinyithatatlannak hitt ajtaja fel nem tárul, a kedves tudós apuka pedig a menedéket elhagyva indul el ki tudja hova és ki tudja miért. Vagyis baj van, méghozzá eléggé nagy.

Te, a játékos itt csöppensz a képbe. Illetve nem is, kicsivel korábban: az Oblivion után a Bethesda itt is előhúzta a teljes körű karaktergenerálásra jogosító kártyát, de ahelyett, hogy rögtön egy 30 éves büszke kezdőt kapnál inkább te magad formálod a hősöd, a kezdetektől. A szülőszobában nem csak a nemed döntheted el, de megváltoztathatod a majdani külalakod is. A többszöri időugrás alatt a személyiséged formálhatod, a tízedik születésnapodon megismerkedsz a harcrendszerrel, a tizenhatodikon egy tesztet kitöltve egyengetheted a jövőd, tizenkilenc évesen pedig a fentebb ecsetelt incidens miatt önként távozol a bázisról, természetesen miután pépesre verted a nem éppen boldog, magát a legfőbb vezetőnek tartó Overseert és biztonsági szolgálatát. Persze aztán kiderül, hogy a papa miért is távozott olyan sietősen, de addig még hosszú az út, az út, amely mutánsokon, rabszolgatartókon, diktatórikus katonai szervezeten és sugárzástól szennyezett terepen vezet keresztül. Szép kilátások!

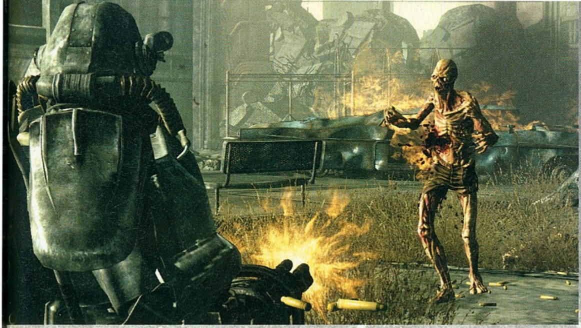
BARANGOLÁS SENKIFÖLDJÉN

A sorsot arconröhögve kilépsz a Vault ajtaján és elámulsz: milyen a táj egy atomháború után? Többnyire szürke és barna, de sivárnak



FALLOUT MMO

Ugyan az Interplay megpróbált talpra állni többek között egy harmadik Fallout projekttel, de végül a totális csődtől a franchise jogainak eladása mentette meg őket. A vállalat azért nem szakad el teljesen a posztapokaliptikus univerzumtól, a World of Warcaft által uralt MMO stílust kiszemelve készítenek egy maszszívan online Fallout epizódot. A 2010 júliusára tervezett rész az előzetes munkálatok után idén áprilisban lépett a tényleges fejlesztési szakaszba, de ezen kívül semmit sem tudni róla. Annyi biztos csupán, hogy mind az Interplay, mind a Bethesda sokat vár tőle, utóbbi főleg azért, mert a franchise jogainak megvásárlása során alapfeltétel volt az MMO-ból való részesedés megszerzése – a Bethesda markát az eladott szoftverek és a beszedett előfizetési díjak tizenkét százaléka illeti.





■ A Brotherhood of Steel lovagjainak páncélját és fegyvereit megszerezve komoly helyzeti előnyre tehetünk szert.



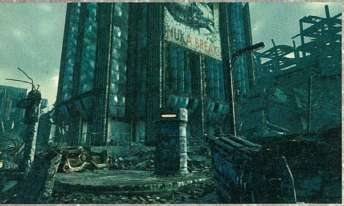
egyáltalán nem nevezhető. A nagyon sok négyzetkilométernyi területen hiába söpört végig az egyik legpusztítóbb fegyver, több-kevésbé még mindig egyben van: a horizontot betölti a darabokra szakadt autópálya négysávos aszfaltparadicsoma, a hatalmas távolságokat átívelő nagyfeszültségű vezetékek tartóoszlopai, az egykori kertváros és az állami iskola acélvázas maradványa. Washingtonban vagy, 2077-ben de olyan technológiai fejletséggel, ami leginkább az ötvenes évek Amerikáját idézi, azzal a csöppet sem elhanyagolható különbséggel, hogy itt még az autókba is az atomenergia lehelt életet. Az ebbe vetett hit ironikus módon köszönt vissza, hiszen pont ez a technológia söpört le mindent – hogyan lehet ilyen körülmények között egyáltalán a túlélést elérni?

Nehezen. A Fallout 3-ban már az első percekben vért fogsz izzadni: ott állsz a semmi közepén egy légpuskával és szerencsés esetben egy pisztollyal, pár tölténnyel meg pár fecskendővel. Nincs élelmed, nincs vized, nincsenek társaid és pontosan azt sem tudod, hogy merre kellene menned. Ha megszomjazol és innál a közeli pocsolyából de akkor észreveszed, hogy a sugárfertőzött nedű villámgyorsan a szervezeted rombolásába kezd. Választás elé kerülsz, először de nem utoljára: vagy megpróbálsz tisztességes ember módjára valahol vagy szennyezetlen italt vételezni vagy keresni, vagy fegyvert rántva leölöd az első utadba kerülő karaván vezetőjét, esetleg kirabolod a legközelebbi várost. A Fallout 3 szerepjáték és így nagy hangsúlyt fektet a cselekedeteidre. Nem mindegy, hogy erővel, beszéddel vagy puszta szerencsével érvényesülsz, itt nem csak a végeredmény, de az oda vezető út is számít. Ha már a kezdetekkor magasra tornásztad a beszédképességed, akkor akár az is előfordulhat, hogy a történet egésze alatt csak alig pár alkalommal nyúlsz fegyverhez és mindenkit meggyőzve, esetleg hazugságokat hazugságra halmozva dumálod ki magad a rázós helyzetekből. Fejlődni lesz lehetőséged, a húsz szintet ismerő rendszer a korábbi Falloutokból ismerős lehet, az újoncoknak pedig kifejezetten formabontóan hat majd. Az erő, a sebesség, a szerencse és más egyéb tulajdonságok módosítására nagy általánosságban csak egyszer, a gyerekkorodban lesz lehetőséget: ezek határozzák meg, hogy a később felveendő skilljeid és perkjeid mennyire hasznosan tudod kamatoztatni. Mik azok a skillek és perkek? Nagyon egyszerű, előbbi több kategóriát felölelő képességfa, ahol a különböző fegyvercsoportokra, a zártörési képességedre és másfél tucat egyéb paraméterre gyúrhatsz rá. A perkek tulajdonképpen ezt gondolják tovább, egy perk egy speciális adottságnak felel meg. Ilyen lehet az „apu kicsi fia/lánya" perk, amely tudós felmenőnél a tudományos képességek fejlődését jelenti, a könnyűléptűség, amely felvételével többet nem robbantjuk be az aknákat, nem aktiváljuk a medvecsapdákat, vagy éppen a „Bloody Mess" bónusz, amely nem csak 5 százalék bónuszt dob a sebzésedre, de szerencsés esetben nagyban hozzájárul a végtagok azonnali leszakadásához. Mert hiába a folyamatos fejlődés – amely a legkönnyebben missziók teljesítésével érhető el – előbb vagy utóbb harcolnod kell.











■ Megaton városa egy fel nem robbant atombomba köré épült. Az igazán aljasok beindíthatják a láncreakciót

V.A.T.S.

Az első két rész körökre osztott harcrendszere megreformált és akciódús formában tér vissza: a Fallout 3 két módon kezeli az összecsapásokat. Alaphelyzetben valós időben sütheted el a fegyvered, de rövid időn belül rájössz, hogy célozni nem olyan könnyű, több ellenfélnél a tempó tarthatatlan és mivel nem FPS-sel állsz szemben, ezért a lövéseid többsége a célpont mellé megy. Mit tehetsz? Átkapcsolhatod az egészet körökre osztott módba – ez lenne a VATS A „Vault-Tec Által Segített Célzás" alatt megáll az idő, az ellenfél körül egy nagy zöld aura jelenik meg és innentől fogva becélozhatod az egyes testrészeit. A bal vagy a jobb karját és lábát, a torzóját esetleg a fejét vagy fegyverét, annyiszor, amennyiből az akciópontjaidból futja. Testrészekre menni hasznos, egyrészt mert értékes lőszert spórolhatsz vele, másrészt pedig mert a jól irányzott fejlövések drasztikusan lerövidítik a harcok hosszát, nem mellesleg a leszakított végtagok által könnyedén megállítható bármilyen harcias ellenfél. Ha elfogynak a pontok az idő újra pörög és egészen addig kénytelen vagy VATS nélkül lőszert szórni míg újra helyre nem áll az AP mérleged.

■ Nem egy egykori Guns 'n' Roses rajongói központot találtunk, hanem a Galaxy News Radio központját

Persze az sem egészen mindegy, hogy milyen fegyverrel is próbálsz tőből kart tépni: a Fallout 3 FPS-eket megszégyenítő mennyiségű, minőségű és fajtájú kést, pisztolyt, gépkarabélyt, rakétavetőt és lézerpisztolyt vonultat fel (ráadásul már rögtön a legelején), nem csak minden igényt kielégítve de lefedve a létező összes variációt, megfejelve mindezt megfelelő alapanyagok és tervrajz megléte esetén egyedi tárgyak gyártásával. Masszívabb ellenfeleknél például érdemes taposóaknákkal megtizedelni a népet mielőtt a puskás kezelés kerül napirendre, de hasonlóan jó szolgálatot tesz a mini-atombomba kilövésére alkalmas Fat Man is a hat méter magas mutánsok lepofozásakor. Persze a mennyiségnél sokkal fontosabb a minőség, a F3-ban nem csak a senkiföldje, de tulajdonképpen minden rohad és amortizálódik: nem kell sok találat ahhoz, hogy az amúgy csak jelképes szerepet betöltő pajzs használhatatlan szintre degradálódjon, vagy, hogy az éppen forgatott lőfegyver bemondja az unalmast. A tárgyak folyamatos javítása létfontosságú és kihagyhatatlan folyamat, amely legalább annyira fontos, mint az életerő visszatöltéséhez használható táplálkozás vagy épp a harci képességeket növelő, de rövid időn belül addikciót kiváltó drogok fogyasztása.

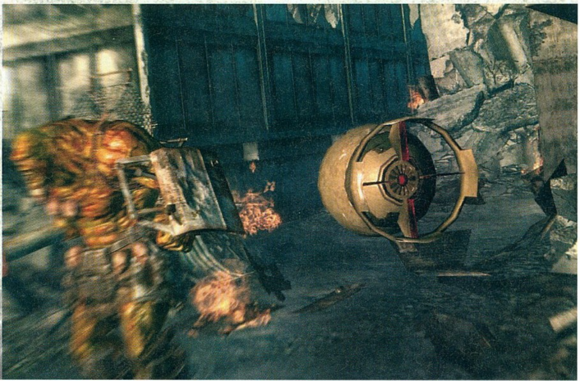
MULTIPLATFORM

PLATFORMKÜLÖNBSÉGEK

Grafikus szempontból a Fallout 3 jól teljesít: a legszebb értelemszerűen a PC-s verzió a magyar feliratnak, a nagyobb felbontásnak, az élesebb textúráknak és a jobb élsimításnak hála (igaz, itt rengeteg a programhiba), de nem szégyenkezhetnek a konzolok sem. Komolyabb hiányosságokkal csupán a PS3-as verzió küzd, amely egyáltalán nem nevezhető rondának, de a kissé elmosott textúrák, a hiányzó speciális effektusok és a gyatra élsimítás miatt nem tökéletes átirat.

Ilyenkor jó segítséget nyújt egy orvos, aki az itteni fizetőeszközként funkcionáló Nuka-kólás kupakokért cserébe a leszoktatás útjára térít. Doktorból és egyéb karakterből akad bőven, a Fallout 3 világa ugyanis hatalmas: ha csak a fő történeti szálat követed, akkor legjobb esetben is csak a negyedével, alig 15-20 helyszínnel találkozol majd, ám a mellékküldetéseket megnyitva rájössz, hogy felfedezhető lokációból bőven több, mint száz van (!), ami nem csak papíron lenyűgöző, de a gyakorlatban is. Ugyan az olyan fix látnivalók, mint a metróalagút vagy a kertvárosi házak az Oblivionhoz hasonlóan egyetlen séma alapján épülnek fel, a felszín feletti dolgok – így a gyakorlatilag szemétből felépített kisvárosok vagy az első világháborút idéző lövészárkok által szabdalt Washington – hihetetlenül látványosak a maguk gyomorforgató módján, de ennél fontosabb, hogy még változatosak is. Két ugyanolyan települést találni lehetetlen,







MÁSVÉLEMÉNY

GRATH NUKLEÁRIS KALANDJAI

Bevallom, az első néhány óra még nem varázsolt el, de amint kijutottam a bunkerből, panaszaimat mintha atombomba tüntette volna el. A hatalmas tájat élvezet felfedezni, a fejlődési rendszer millió lehetőséget rejt, de ami a legjobban tetszett, hogy itt végre morális dilemmák elé állít a játék. Nem az van, mint a Bioware-játékokban, hogy minden szituációban van egy lovagias és egy gonosz megoldás, hanem életszerűnek tűnő helyzetekben kell kemény döntést hoznunk – például, hogy kisgyerekek megmentéséért feláldozunk-e egy felnőttet, vagy mondjuk, hogy a kisemmizett, megvetett ghouloknak segítünk-e elfoglalni egy épületet, kiirtva az ott lakókat, vagy az utóbbiakat, a sznob, bigott, rasszista embereket védjük-e meg a tényleg agresszív sugárfertőzöttektől.

ráadásul mindegyik a funkciójához igazodó lakosokkal rendelkezik. Az egy fel nem robbant atombomba köré felhúzott Megaton barátságos kis menedék, a rabszolgatartók által uralt vidámparkszerű tábor igazi büntanya, az egykori Bethesdát útonállók tartják uralmuk alatt, és így tovább, a sor nagyon sokáig folytatható lenne – de nincs értelme. A Fallout 3 világát fel kell fedezni: hatalmas, hátborzongatóan látványos és szinte minden centiméteren tartogat valami érdekességet. Egy küldetést adó NPC-t, egy kialakuló szituációt, egy-egy vicces vagy épp drámai dialógust. Ez különösen azért jelentős, mert a fő történeti vonal gyenge – nem csak rettenetesen monoton helyenként, de kidolgozatlan is. Sablonos, sok esetben átcsap unalmas feladatokba, a tetőfokát sosem éri el, plusz a legkisebb mértékben sem alakít ki kötődést egyetlen főbb szereplő iránt sem. Az elkötelezett Fallout-rajongók ugyan részben megkapják azt, amire számítottak, hiszen a F3 többé-kevésbé a második részt viszi tovább, illetve álmodja meg újra, de nem olyan szolgai módon, hogy ne merjen áthágni pár szabályt. Mindent összevetve mégis steril és művi – az állóképekből összevágott záró animáció igazi arconcsapás, azzal a ténnyel tetézve, hogy a stáblista után a F3 világának ajtaja végleg bezárul, a befejezetlen mellékküldetéseket végigvinni nem lehet, a játékban igazán elmerülni csak akkor lehet, ha az alig 13-15 órás sztori a háttérben marad és inkább a játékidőt könnyen 50 óra fölé tornázó egyéb missziók kerülnek előtérbe.

Különösen a fejlődés miatt – szintet lépni nem csak hasznos de nagyon fontos is, értelemszerűen első körben azért, mert az annyira értékes skillpontokat megszerezni csak így lehet, második körben pedig azért, mert már a kezdőhelyszíntől két kilométerre is olyan útonállók portyáznak, akik lézerfegyverükkel és vaskos pajzsaikkal villámgyorsan kettészelik a tapasztalatlan kalandozót. Az Obliviontól eltérően itt nem a karakterrel együtt lépnek előre a ranglétrán az ellenfelek, hanem minden terület adott képességű rondasággal rendelkezik. A kies pusztát általában könnyen lecsapható állatok terrorizálják, a központi helyszín szerepét betöltő Washingtont viszont már a maximális húszból úgy 12. szinten mozgó szupermutánsok tartják ellenőrzés alatt. A pontokat elsődlegesen mindenki a kisebb, a nagyobb és az energiaalapú fegyverekre fogja költeni, de érdemes egy nagyobb összeget áldozni a nem a harcot elősegítő skillekre is: a zártörés és a temérdek számítógépes terminál megnyitása hasznos tudás, mert így lehet a legolcsóbban nagy mennyiségű lőszerhez, tárgyhoz és információhoz jutni. Különösen az előbbi a fontos, töltényből ugyanis sokáig nagyon kevés lesz, pusztakézzel pedig annyira nem szerencsés szupermutánst simogatni.

A Fallout 3 méltó utódja lett az előző részeknek, várjuk a letölthető extrákat!

AZ APOKALIPSZIS NÉGY LOVASA

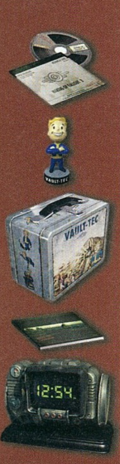
A Fallout 3 komoly hátrányból indult, hiszen a fejlesztőváltás általában nem jár túl jó eredménnyel egy bejáratott franchise esetében, főleg ha egy olyan stúdió kerül a nyeregbe, akik nem arattak osztatlan sikert előző munkájukkal. A generációváltáshoz időzített Oblivion ugyan az első komolyabb szerepjátékként erősítette a két főbb platform kínálatát, de visszatekintve bátran kijelenthető, hogy sokkal nagyobb potenciál volt benne, mint amit végül sikerült kicsiholni. A leírhatatlanul sablonos táj, a gyatra dialógusok, az élettelen figurák többségét a Fallout 3 szerencsére már nem örökölte meg: a senkiföldje nem akkora, mint Cyrodiil de sokkal több látnivalót tartalmaz, színvonalasabb megvalósításban. A F3 az esetek többségében gyönyörű, a porig rombolt táj paradox módon tartalmas, hangulatos és kihalt – mindezt egyszerre. A horizontot betöltő napkorong, a levegőben keringő por, a hatalmas látótávolság és a részletesen kidolgozott városok mind-mind egyedi hangulattal rendelkeznek, elhitetve azt, hogy tényleg Washingtonban jár az ember. Egy ideig: az Oblivionból ismert robotszerű mozgással rendelkező és az ezredfordulót idéző minőségű karaktermodellek villámgyorsan lerombolják az illúziót. Az animációk bő egy generációs lemaradással küzdenek, a nagy dérrel-dúrral beharangozott külső nézet mintha egy másik létsíkon tevékenykedne, az időnkénti bugok pedig nem megfelelő tesztelésről árulkodnak. Zenei oldalon sem jobb a helyzet, a szintúgy fontos elemként beharangozott rádióadásokból alig pár van, plusz ezek sem sugároznak mást néhány rövid, előre rögzített szegmensnél. Ez talán annyira nem is baj, a kihalt világot a legjobban csendben, csak a közeli neszekre hagyatkozva lehet igazán élvezni és átélni.

De mindez talán apróság, eltörpül amellett, hogy a Fallout 3 milyen vérlázítóan hangulatos, hogy a mellékküldetések mennyire be tudnak szippantani bárkit ebbe a csöppet sem emberséges világba, hogy a posztapokaliptikus környezetbe ágyazott 50-es évekbeli doktrína milyen pazarul kamatoztatja a hangulatot és hogy nem csak a háború nem változik, de az a tény sem, hogy a Fallout továbbra is az egyik legmegkapóbb alternatív univerzum, amelybe elmerülni nem csak élvezet, de igazi élmény is. Maradandó, ahogy maga a Fallout 3 is az. ■

Fallout 3 Survival Edition

Túlélő pack

A gyűjtői verzió egy zseniális uzsonnás dobozba zárva érkezett el hozzánk. Sajnos a lent látható Pipboy-3000 csak az amerikai verzióban van benne, de jó hír, hogy az EU-s gyűjtői verzió kapható itthon is!





576 értékelés

720p/1080i/1080p

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

A Fallout 3 masszív szerepjáték, amely egy messze nem túl izgalmas témát dolgoz fel mindennél tartalmasabban, látványosabban és akciódúsabban, sajátságos humorral és könyörtelenséggel.

W **9.0**



ALAPOZÓ Diablo-klón; már ha aljaskodni akarunk. Remekbesikerült tápolós akció-RPG, ha nem. Ha van pár száz óra üres időd, hajrá, vágj bele.

Sacred 2 Fallen Angel

adatlap

fejlesztő **ascaron**
kiadó **koch media**
platform **pc**
megjelenés **okt. 03.**
multiplayer **2-16**
magyarítás **felirat**

Kissé hálátlan feladatnak érzem egy sokáig kizárólag konzolos lapba PC-s tesztet firkantani, de mielőtt még kerékbe törnének a PlayStation-fanok és korhadt kontrollerekkel dobálnának meg az Xbox-oltár hívei, utolsó szó jogán megjegyezném, hogy a Sacred második része 2009 elején tiszteletét teszi mindkét nagy HD-s konzolplatformon is. A Sacred egy manapság igencsak kihaló félben lévő műfaj, a gyűjtögetős akció-RPG-k nem túl népes táborát erősíti, legjobban talán a még előző generációra megjelent két Baldur's Gate: Dark Alliance-hez, az Untold Legendsekhez és a Bard's Tale-hez hasonlítható, no meg persze az ősklasszikus Diablóhoz. Egy gigantikus, gonosszal és halállal teli sötét, ám mégis mókás fantasy világban kell szó szerint rendet vágnunk a szívünkhöz legközelebb álló, tipikusnak egyáltalán nem mondható karakterosztályok egyikének képviselőjével. Küldetések százai, varázstárgyak ezrei, no meg persze a fejlődés nagybetűs élménye biztosítják, hogy ha egyszer megragadott Ancaria világa, akár hónapokon át is jól elszórakozzunk vele.

A kasztok sokkal eredetibbek, mint a hasonló játékok barbárjai és varázslói, ez a Sacred 2 legjobb húzása!

ÖLD MEG MINDET – ISTEN MAJD KIVÁLOGATJA ÖVÉIT

A Sacred 2 gerincét tekintve valójában egy egyszerű, felülnézetes, „fejlődős-tárgygyűjtögetős" hack'n slash, ám a német fejlesztők megpróbálták a bő tíz éve bevett sémát a lehető legtöbb apró sággal feltupírozni. A változatosságot szolgálja már a játék megkezdésekor az is, hogy hat jelentősen eltérő kaszt – szeráf, elf, driád, templomőr, árnyharcos és inkvizítor – közül választhatunk induláskor, akikkel két ellentétes oldalon állva is végigjátszhatjuk nagyjából ugyanazt a sztorit más aspektusból. A karakterek ráadásul egyedi háttérsztorijuknak megfelelően más és más területeken, más és más küldetésekkel kezdenek, így valóban igen magas a Sacred 2 újrajátszási értéke is. Na nem mintha első nekifutásra csak úgy pár óra alatt végig lehetne rohanni a játékon: közel ötszáz (!) küldetés és több tíz négyzetkilométernyi bejárható terület, no meg a három nehézségi fokozat biztosítja, hogy egyetlen karaktert is akár hetekig fejleszthessünk – és akkor még a multiplayer meccsekbe bele sem vágtunk.

A játékmenetet egyébként számos apróság teszi kényeddé és kényelmessé. A három méretben is megtekinthető térkép jól használható, egy nyilacska ráadásul mindig egyértelművé teszi számunkra, merre is kéne továbbcaplatnunk az éppen elvállalt fő- illetve mellékküldetés abszolválásának érdekében. Igen hasznos apróság az is, hogy lemészárlásra váró ellenfeleinkről rövid leírásokban informálódhatunk, kik is ők, mire képesek, sőt, a program már a csata előtt értékeli, mennyire érdemes szembeszállnunk vele. A körülötte világító vékony kör színe alapján, ha zöld, akkor mi vagyunk az erősebbek, ha szürke, akkor jóval fejlettebbek vagyunk nála – ennek megfelelően túl sok tapasztalati pontra sem számíthatunk –, amennyiben viszont vörös, akkor jóval keményebb harccal van dolgunk.

ELF, ORK, BARBÁR? UGYAN MÁR!

A klasszikus, unalomig ismert fantasy séma-karakterektől igyekeztek alaposan elrugaszkodni a német fejlesztők, így hála a jó istennek nem kell egy már korábban ezerszer látott brutális barbár behemóttal, vagy éles szemű, nyilász elffel végigjátszanunk a Sacred 2-t is. A hat választható karakterosztály mindegyike tizenöt egyedi képesség, mágiaképesség közül válogathat, melyekből ráadásul egy külön kis szerkesztő













segítségével rövid, brutális kombinációkat, kombókat is létrehozhatunk, minek hála egy gombnyomással zúdíthatunk ellenfeleinkre több elsöprő csapást is. További ötletes újítás, hogy karakterosztálytól függően különböző hátasokra, sőt, még gépekre is felpattanhatunk, egy tigris, varánusz, uram bocsá' pokolkutya hátán trónolva pedig merően új lehetőségek nyílhatnak meg előttünk. Szintén ötletes apróság, hogy a játék elején választott istenségünk egy speciális, igen erős mágikus segítséggel is felruházza hősünket, amit imahelyeken, templomokban „tölthetünk fel" egyszeri újra használatra. No de lássuk kissé részletesebben a karakterosztályokat.

A szeráfok angyalbőrbe bújt gyönyörű, pupilla nélküli harcos amazonok. A vonzó külső azonban ne tévesszen meg senkit, bár a szeráfok a fény képviselői, brutális közelharcosok és fejlett támadó mágiával is rendelkeznek. Hitük erejével erős gyógyító varázslatokkal is bírnak, így ideális, sokrétű karakter kezdőknek és haladóknak egyaránt.

A templomőrök a Sacred 2-ben egyfajta kiborg osztályt képviselnek, egyik karjuk ugyanis egyfajta folyamatosan változó, közel- és távolharcra is felhasználható fegyverként funkcionál. A Nagy Gép hősi és hithű védelmezői közvetlenül a misztikus t-energiából nyerik képességeiket, melyek inkább támogató jellegűek, így ennek a karakterosztálynak inkább csapatjátékban mutatkoznak meg igazi erősségei.

A hajdan nagy fegyverforgatókból lett árnyharcosok egyfajta halálból visszahozott brutális, sötét harcosok. Erőben, közelharcban nincs párjuk egész Ancariában, ha pedig ez sem lenne elég számára, túlvilági erőket is képes megidézni.

Az elfek az egyik legősibb népcsoport és az elemi mágia képviselői. A t-energia mesteri tudorai, harcban viszont képzetlenek és esetlenek, ezért küzdelmekben nagyrészt a tűz és a jég mindent elsöprő energiáit kell bevetniük.

Az áruló elfek leszármazottjait képviselik a természettel összhangban élő, alapvetően békés driádok. Míg elf „elődeik" az elementáris mágia fő tudorai, ők a természeti és vudu mágiák mesterei, emellett különösen jártasak a távolsági fegyverek használatában is.

Az inkvizítor a legsötétebb mágia kegyetlen képviselője, öntelt, nem tisztel semmit és senkit, túlvilági erejével viszont a pokol minden förtelmét és átkát ellenfeleire zúdíthatja.

Külsőségek tekintetében a Sacred hozza a 2008-ban elvárható színvonalat. Környezetünk nem csak részletgazdag, de eléggé változatosnak is mondható. Az ilyen játékoknál megszokott sötét kazamatabirodalmak helyett itt inkább a nagy, nyílt terepeké a főszerep. A gigantikus, zöldellő, idillikus folyóvölgyektől kezdve a sziklás és sivatagos vidékeken át a vulkanikus helyszínekig mindenféle tájjal és éghajlattal találkozhatunk. Az effektek színpompásak, a kamera teljesen szabadon forgatható és fókuszálható, a külső nézetben pedig roppant látványos, hogy még a „belógó" faágak, levelek is szépen kidolgozottak, néha pedig egészen fantasztikus háttérekkel is találkozhatunk főleg a játék első felében. Hangok és zenék tekintetében sincs szégyenkeznivalója a programnak, bár ezek azért nem emelkednek ki a jó átlagból.

A Sacred 2 két dupla DVD-t elfoglaló terjedelme is jól jelzi, mennyi energiát és munkát fektettek a készítők a négy éves fejlesztés során a játékba. Rengeteg apró részletre ügyeltek, nekem viszont személy szerint magának az egész világnak a hangulata, története, egyedisége nem jött át igazán. A sztori és a küldetések maximum átlagos szintet képviselnek – valószínűleg a századik megbízatás részleteit már valószínűleg át sem futottam volna, ha az igen jól sikerült magyarításnak köszönhetően nem ékes fordításban olvashattam volna. A Sacred 2 ennek ellenére minden tekintetben korrekt iparosmunka, csak valahogy hiányzik belőle az a parányi szikra, amitől akár igazi klasszikussá is válhatott volna. ■

■ A vízparti hüllő-fitnesz hatalmas sikert aratott a környező vidékek szörnyeinek körében.

Metálbanda a Sacred-ben

A német fejlesztőcsapat nagy rajongója az itthon is ismert, power metál stílusban hörgő Blind Guardian bandának. A Stephen King és Tolkien által megihletett, fantasy témákat és hangulatot is kedvelő csapat örömmel vette a felkérést, hogy egy kisebb szerep, illetve egy külön a játék számára írt dal erejéig szerepeljenek a Sacred 2-ben.

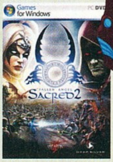
Egyik küldetés során a banda játékba átültetett tagjai a mi segítségünket fogják kérni, teljesítés esetén pedig egy kis zenei előadással kápráztatják el hősünket – érdekes apróság, hogy az ehhez szükséges motion capture munkálatokat Budapesten végezték. A fantasy és a metál bandák kapcsolata egyébként nem új keletű a videojátékok terén, a zseniális Knights of the Temple-t is Within Temptation promotálta és szolgáltatta számára az aláfestő zenét is.



Nyerd meg a fantasynyaralást!

A játék magyar forgalmazójának köszönhetően kisorsolunk egy példányt a Sacred 2-ből. Ám ez még nem elég, hisz gazdára vár egy Blind Guardian CD is (a banda és a játék kapcsolatáról itt, fölöttünk olvashatsz), valamint 10 poszter.

A jelentkezéshez nem kell mást tenned, mint egy Sacred tárgyú emailben megírni, hogy mikor jelent meg a sorozat első része.
Jelentkezés: **nyeremenyjatek@576.hu**
Határidő: 2008. december 5.



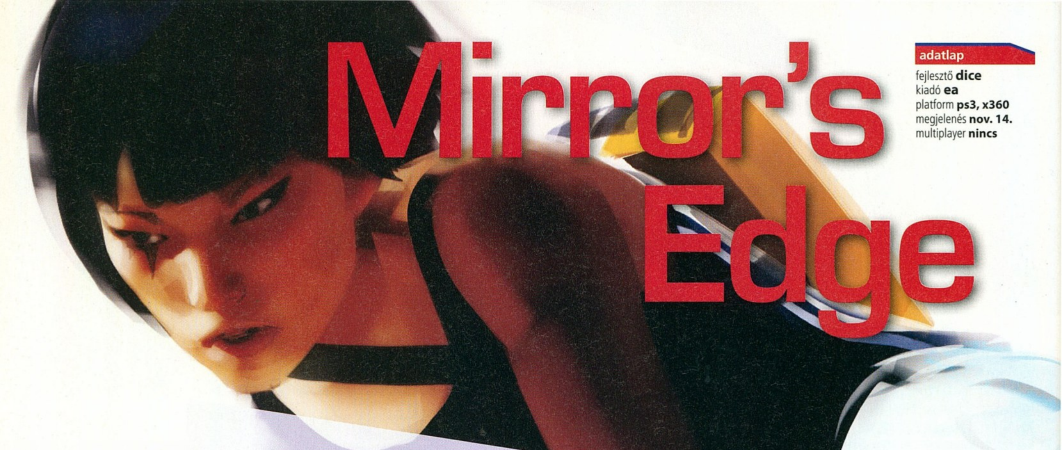
576 értékelés

P4 2.4 GHz, 1 GB RAM, 256 MB VRAM

	1–5
grafika	
játszhatóság	
szavatosság	
zene/hang	

Gigantikus méretű és hosszúságú fantasy hack'n slash, amivel akár hónapokig is jól elszórakozhatunk. Kár, hogy erre a karácsonyi játékdömping közepén nem igazán lesz időnk, de ideális választás lehet januárban X360-on és PS3-on egyaránt.

greg5 **8.0**



Mirror's Edge

adatlap
fejlesztő **dice**
kiadó **ea**
platform **ps3, x360**
megjelenés **nov. 14.**
multiplayer **nincs**

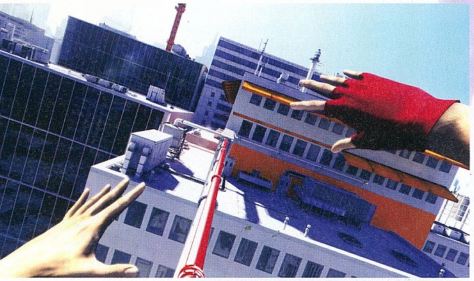
ALAPOZÓ Forradalmi platformjáték, FPS-nézetből. Plusz az első játék, ahol az Unreal 3-motort nem barna, lerombolt városok megjelenítésére használják.

A váratlan felsüléseket, anyagi bukásokat figyelembe véve elég merész elképzelés egy teljesen új játékcímet már a megjelenés előtt egy trilógia első elemének szánni. Az EA mégis roppant magabiztos már a kezdetektől fogva a Mirror's Edge-dzsel kapcsolatban. A játéktól hárommillió feletti eladásokat várnak az idei sűrű karácsonyi szezon közepén történő megjelenés ellenére is, a várt siker megvalósulása esetén pedig hamarosan számíthatunk második, illetőleg 2010-ben a harmadik részre is.

A friss címekkel és újító hozzáállással – elég csak az előző számunk Dead Space-ére tekintenünk – megújulni kívánó Electronic Arts optimizmusa pedig ezúttal sem mondható légből kapottnak: a teljes valójában az idei E3-on bemutatkozó játék egyből elnyerte a show több díját, valamint megújult szerkesztőségünk vén rókáinak osztatlan lelkesedését is. A Bad Companyvel immár a konzol piacra is betörő, és a zseniális Battlefield-sorozatot magáénak tudó svéd Digital Illusions csapata most meredeken elrugaszkodott a háborús környezettől: a helyszín ezúttal a puskapor szagú csatamezők helyett a makulátlan szépségű felhőkarcolók teteje, a military barnáját és zöldjét élénk kékre, vörösre és fehérre cserélték, a főszerep pedig a heveny golyózáporozást és harci járműveket felváltva az akrobatikus mozgásoké. Az alapötlet innovatív, a látvány pazar és egyedi – az összkép kicsit mégis felemás és hiányos.

Grafikus design tekintetében az év egyik legjobb alkotása – nagy kár, hogy a pályadesign már nem ennyire zseniális!

Célszerű nem részegen játszani ezt a játékot...





TOMB RAIDER A HÁZTETŐKÖN?

A Mirror's Edge csak nézőpontját tekintve FPS, a hangsúly túlnyomó részt nem a hús-vér ellenfelek lekaszabolásán, hanem a környezet „leküzdésén", a továbbvezető út megtalálásán van. Akrobatikus repertoárunk legjobban talán Perzsia hercegéhez, vagy Altairéhoz hasonlítható: a bődületesen hosszú, egyenes irányú ugrások mellett képesek vagyunk pár méter erejéig a sima felületű, függőleges falakon futni, illetve elrugaszkodni azokról ilyen-olyan irányban. Alkalmanként a kiálló szegélyekben, csövekben is megkapaszkodhatunk, odébb csimpaszkodhatunk rajtuk, ha pedig unjuk már az ugrabugrálást, egyes tereptárgyakat egy becsúszásszerű mozdulattal is magunk mögött tudhatunk. Mindez szép és jó, a bökkenő ott van, hogy a felsorolt mozdulatokat – ha nem is profi szinten – már az első, ötperces gyakorlópályán elsajátítjuk, a játék további nyolc epizódjában pedig az égegyadta világon semmi újdonságot nem kapunk. Meglévő képességeink mellé nem csak hogy nem szerzünk újabbakat, de ugrásaink semmilyen módon nem is fejlődnek, az enyhén nehezedő pályák csupán arra kényszerítenek rá, hogy akrobatikus képességeinket gyorsabban, egyiket a másikkal összeszőve használjuk, de ezek közül is a legnehezebb kimerül abban, hogy egy falon futás után elrugaszkodva, majd hirtelen megfordulva valamelyik irányba a szegélyt elkapva felhúzzuk magunkat.

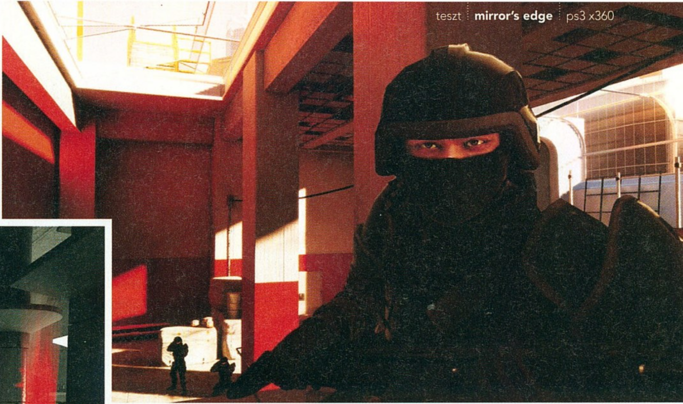
A játék 80%-át kitevő akrobatikus bűvészkedés mellett néhol kénytelenek leszünk nem csak nemes egyszerűséggel elfutni, „elugrabugrálni" kisebb csoportokban támadó ellenfeleink elől, de ártalmatlanítani is őket. Mivel mi magunk alapból nem rendelkezünk semmilyen kézifegyverrel – hisz ez akadályozna a villámgyors mozgásban és a kapaszkodásban –, a hangsúly inkább kung-fu szerű harcművészetünkön van. A játék ezen része sem lett túlbonyolítva – finoman szólva. Az ütés gombbal két-három találatot bevive bárkit gyorsan padlóra küldhetünk, a lefegyverzést szolgáló Y-t, avagy háromszöget megfelelő ütemben, az ellenfél támadásakor, kézi ágyújának pirosra



A DICE múltjától függetlenül a lövöldözős részek botrányosak – még jó, hogy nincs is sokszor rájuk szükség









váltásakor megnyomva pedig egy látványos mozdulatsor keretében érhetjük el ugyanezt az eredményt. Ez utóbbinál roppant fontos a pontos időzítés, tulajdonképpen csak itt érdemes használni az időlassítás opciót, mely néhány ugrás-trükk végrehajtása után ismét elérhetővé válik számunkra (ezt a képernyő közepén jelző apró pötty kékre váltása jelzi – amúgy ez az egyetlen mesterséges kijelző a képernyőn). A rendőrök, kommandósok mindig két-három, később négy-öt fős csoportokban támadnak ránk, így menetrendünk – amennyiben a gyilkolás mellett döntünk – csaknem mindig az egyikük különválasztása, majd gyors lekaratézása lesz, a tőle szerzett fegyelmező eszközzel pedig halomra lőhetjük a különösebb mesterséges intelligenciát nélkülöző társait. Fegyverrel kézben egyébként – súlyától függően – jelentősen lelassul mozgásunk és szinte semmilyen akrobatikus megmozdulásra nem vagyunk képesek, így miután biztonságban tudjuk magunkat, egyből el is kell dobnunk puskánkat, gépkarabélyunkat, különben már a következő helységbe sem tudunk továbbjutni. Ezek a harci szegmensek azonban csak elvétve, pályánként egy-két alkalommal fordulnak elő, mellékességüket pedig jól jelzi, hogy valamennyi pályát végig lehet vinni egyetlen pisztolylövés nélkül is. Ez nem is baj, hisz annak ellenére, hogy a DICE a Battlefieldek „szülőanyja" is, a konkrét FPS-részek nem ütik meg a mai csúcsminőséget...

SZÉP ÚJ (TÜKÖR)VILÁG

Bár a fejlesztőcsapat rendelkezik saját, első osztályú, konzolokra is átírt grafikus motorral – lásd a Frostbite motort Bad Companyben – a fejlesztés kezdetekor ez még koránt sem állt készen, így a Mirror's Edge-et az Epic-től licencelt – és egy saját készítésű bevilágítási rendszerrel megtámogatott – Unreal 3 Engine hajtja. A megjelenés előtti képeken előszeretettel mutogatott, és a játék törzsét képező felhőkarcolók tetején helyet kapó részek valóban gyönyörűen festenek, de a várt-nál jóval nagyobb szerepet kapó belső terek és egyéb helyszínek – metróalagutak és környékük, gyártelepek, a bevásárlóközpont és az utcai szintek – már közel sem festenek ilyen rózsásan. A parkolóházban pihenő járművek, vagy az irodaházakban látható dísztuják például borzasztó elnagyoltak, minimális részletesség sem látható rajtuk, arról nem is beszélve, hogy az egész világ tökéletesen statikus, semmi sem mozdítható. A képregényszerűen tálalt, pályák közti történetet elmesélni hivatott átvezetőféleségek sem ütik meg a 2008-as szintet, ennél már a Max Payne statikus képregény kockái is jobban néztek ki, a hangulatról nem is beszélve (ez persze szubjektív, de egyedül Grath volt az az újságnál, akivel beszélve azt mondta, hogy neki tetszik ez a stílus).

MULTIPLATFORM

PLATFORMKÜLÖNBSÉGEK

A Mirror's Edge PS3 és Xbox 360 verziója gyakorlatilag tökéletesen megegyezik egymással, mindkét platformon ugyanolyan pompában és sebességgel fut, a PS3-hoz azonban biztosan lesz letölthető extra tartalom, és a Sony platformján az egyensúlyozós részeknél a Sixaxis kontroller mozgásérzékelőjét is használhatjuk. Xbox 360-on viszont már első végigjátszás során kisajtolhatunk belőle jó 5-600 achievement pontot.

Inspirációk

A fejlesztők is elismerik, sok helyről merítettek a játékhoz. Jöjjön három a legfontosabbak közül.



ANIMÁTRIX Az animék a látványvilág kialakítását segítették.



AEON FLUX A '95-ös anime széria a világhoz járult hozzá.



PARKOUR Nem kell magyarázni, hogy ez miben is nyilvánul meg

Lány, tetovált szemmel

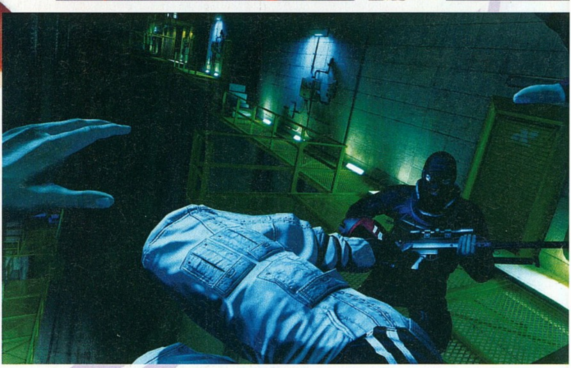
A Mirror's Edge egyedi főhősnője félelmetesen eltalált karakter, mintha csak erre született volna. Pedig nagyon nem így indult, hisz Faith eleinte csak mint a tervezéskor még létező multiplayer-mód egyik karaktere lett volna. Ugyan ezt a játéklehetőséget – sajnos – a svéd fejlesztők hamar elvetették, ám a tetovált lány annyira megtetszett mindenkinek, hogy kiemelték a „halottak" közül, és előbb támogató szereplővé tették, majd végül ráépítették az egész játékot.

És hogy hogy is alakult ki a kinézete? Az első, amit megrajzoltak, az a különleges cipője volt, aztán jött a hacker-hátérrel készülő lány high-tech tetoválása; előbb a kezén, majd a szeme alatt.









■ **A fenti képen látható vörös szellemalak a netről letöltött visszajátszásokban jelzi a riválist**

Az előzetes videókból megismert, kicsit a V, mint Vendettára hajazó alaptörténet nagyon ötletes – a médiát és teljes információs társadalmat ellenőrzése alatt tartó, látszólag idillikus, valójában elnyomó rezsim ellen harcoló maréknyi lázadó –, az Overlord sztorijáért és zseniális dialógusaiért is felelős Rhianna Pratchettnek ebből valami igazán maradandót kellett volna kihoznia. Érthetetlen módon mégis végtelenül banális és,semmitmondó történetet kapunk. A karakterek kidolgozása is maximum a Rambó-filmek részletességével vetekszik: a végigjátszás után valószínűleg csak a gyönyörű főhősnő, Faith hűvös sármossága és csodálatosan tetovált teste marad meg emlékezetünkben.

MIRROR'S EDGE 0.5?

Mindezen hiányosságokat könnyedén elnéznénk, ha az újításra törekvő játékmenet tényleg olyan földbe-, oppardon, felhőkarcolóbadöngölő lenne, mint ahogy azt az előzetes információk alapján vártuk. Az a pár akrobatikus képesség, amire lehetőségünk van, még egymással kombinálgatva sem nyújtanak összességében hosszútávon is izgalmas, tévé elé szögező játékmenetet. Az első két-három pályán még élvezzük a felhőtlen, több száz méter magasságban történő nyaktörő mutatványokat, de a későbbi pályákon mindez kissé monotonná válik, főleg hogy az ugrálásokat csak néhol színesítik rövid harcjelenetek, menekülés részek, igazán emlékezetes, egyedi momentumból, uram bocsá' főellenfélből alig akad néhány az egész játék során.

Rengeteg tekintetben újító, forradalmi a játék, de sajnos lehetett volna sokkal több is...

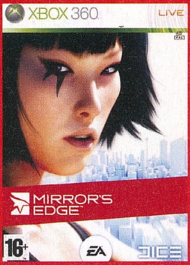
Ráadásul a teljes program alig nyolc, egyre rövidülő, bár egyre akciódúsabb pályából áll, ahol elakadásra is csak négy-öt helyen van esélyünk, amíg meg nem találunk egy-egy jobban elrejtett gombot, vagy kiálló szegélyt. A továbbjutást jelentő út megtalálása egyébként a beépített – bár kikapcsolható – segítő rendszernek hála amúgy sem fog komolyabb gondot jelenteni: elég csak vörössel megjelölt tárgyakat, felületeket keresnünk, valamilyen formában biztosan azt kell majd felhasználnunk. Az előzetes ígéretekkel ellentmondva messzemenően lineáris pályákon még így is néha meg kell állnunk kicsit eltöprengeni, hogy most akkor mégis hogyan tovább, de ha megvan a megoldás, annak megvalósítása nem fog nehezünkre esni, lévén elég nagy ráhagyással vannak kiszámolva az ugrásközök, nincsenek milliméterre kicentizett részek, mint mondjuk a korábbi Tomb Raiderekben. Mindezeknek hála a teljes játék egy bő éjszaka alatt könnyedén végigjátszható, második nekifutásra pedig jó, ha fele ennyi játékidőt ki tudunk préselni, nehéz fokozat ide vagy oda.

Szintén elég cink így 2008-ban egy akciójátéknak mindenféle többjátékos mód nélkül megjelennie, pedig a Mirror's Edge-ben egy kis odafigyeléssel zseniális, Splinter Cell: Pandora Tomorrow-jához hasonló aszimmetrikus multit lehetett volna összehozni a futárok és kommandósok közt. Ennek azonban semmi nyoma – talán majd a folytatásban? -, mindössze a jórészt a sztori mód rövid pályarészletei közt futhatunk időfutamokat, és ezen eredményeinket megoszthatjuk játékostársainkkal.

FOLYT. KÖV?

A Mirror's Edge tökéletes példája annak, hogy egy jó alapkoncepció egymagában nem hoz megváltást. A már most tervbe vett két folytatás bizonyítja, hogy a fejlesztők nincsenek híján ötleteknek, ennyi tartalom viszont önmagában ma már kevés ahhoz, hogy kiemelkedő játéknak minősítsünk egy címet. Néhány új mozgási lehetőség, kidolgozottabb történet és erőteljes multiplayer: ha ezekkel megtámogatva érkezik meg jövőre a folytatás, biztosan egy-két ponttal többre fogjuk értékelni. Potenciál tehát rengeteg van, de az első megvalósulás sajnos ezt közel sem aknázta ki teljesen! ■

Nyerd meg!



Az Electronic Arts kedvességének köszönhetően egy Xbox 360-as és egy PS3-as verziójú Mirror's Edge vár gazdára. A jelentkezéshez nincs is más tennivalód, mint írni egy levelet a nyeremenyjatek@576.hu címre, Mirror's Edge tárggyal, és a főhősnő nevével. Ezen felül kérjük a kívánt verzió megjelölését, valamint címed és telefonszámod. A határidő 2008. december 5.

576 értékelés

720p / 1080i, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

Forradalmat vártunk – a forradalmat azonban elnapolták. Így is remek játék, félreértés ne essék; de ez a nyolc, nagyon rövid pálya és a fejlődés teljes hiánya komoly gondot jelent nálunk. A folytatás legendás lehet!

greg5 **7.7**



Dancing Stage Universe 2

FEJLESZTŐ **KONAMI DIGITAL** KIADÓ **KONAMI** PLATFORM **X360**





Jómagam élénken érdeklődöm az olyan „játékok” iránt, amelyekkel lehet mozogni, ugrálni. Két éve vettem egy táncszőnyeget és a Flow: Urban Dance Uprising című programot a PS2-mhöz, és bár a kezdeti nagy lelkesedés a játék hiányosságaiból kifolyóan nemsokára alábbhagyott, azért néhány napig jól elvoltam velük. A Konami tavaly piacra dobott, Xbox 360 exkluzív táncolós játékához, a Dancing Stage Universe-hez ugyan nem volt szerencsém, de most itt az alkalom, hogy letesztelhessem nektek a folytatást – amelylyel nagyjából úgy jártam, mint korábban a Flow-val. No de lássuk a részleteket!

A Dancing Stage Universe 2 egy táncszőnyeggel egybecsomagolva érkezik – ez tapasztalataim szerint kissé kevésbé csúszkál a heves lépkedések és ugrálások közben, ha parkettára és nem a szőnyegre tesszük. Aki még soha nem látott volna ilyet, annak leírom, hogy a képernyőn megjelenő nyilak párjára kell rálépni a szőnyegen, amikor azok elérik a felső sávot, azaz ütemre kell lábunkkal topogni.

Jelen játékban egy ráhangoló betanító szakasz után nyílnak meg a különböző módok. Az első a sima játék, melyben rögtön az események sűrűjébe vethetjük magunkat, a szőnyeg négy vagy nyolc gombjának közreműködésével. Kihívás módban különböző feladatokat kell teljesítenünk, de magunk állíthatjuk be a nehézségi szintet. A tréning szekció a hozzám hasonló játékosoknak van kitalálva, akiket élénken érdekel, mennyi kalóriát égetnek egy-egy tánc alkalmával. Van még egy érdekes sztori mód is, melyben avatárkreálás után a világot bejárva dolgozhatunk táncos karrierünkön. Nem könnyű! A legjobb mégis a buli, a partimód, melyben tízféle stílusban (szabad, bomba, hármas, négyes, pontgyűjtés, váltó stb.) tehetjük magunkat próbára, bár ez mindenképpen házibulikra ajánlom. Tudunk még saját klipet készíteni, sőt online játszani is – ha találunk partnert.

A számok között új, a készítők által bulizásra alkalmasnak talált darabok vannak, olyan előadóktól, mint Peter Bjorn, The Klaxons, OK Go vagy Goldfrapp, néhány saját Konami-kreálmány mellett. Nekem ezek közül kevés tetszett. A grafika sem egetrengető, a PS1-es időket idézi. Csak a stílus rajongóinak ajánlom ezt a játékot, de ők is próbálják ki vásárlás előtt, mert igazából nem sokat ad hozzá az előző részhez. ■

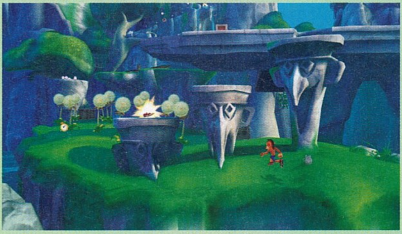


A zenei felhozatal unalmas, pont a leglényegesebb összetevő miatt hasal el a játék, a történet mód viszont jó ötlet

petúnia **6.0**

Crash: Mind Over Mutant

FEJLESZTŐ **RADICAL** KIADÓ **ACTIVISION** PLATFORM **X360**



A Crash Bandicoot azon szériák közé tartozik, amelyeknek nem tett jót a fejlesztőváltás: mióta a Naughty Dog elhagyta sokak régi kedvencét, hogy olyan játékokat készítsen, mint az Uncharted, azóta szegény rókakoma napja leáldozóban van. A Radical ugyan igyekszik visszahozni a régi szép napokat, ám teszi ezt a játékmenet felfrissítése és klassz ötletekkel való megtűzdelése nélkül. Az előző epizód, a Crash of the Titans sem aratott osztatlan sikert, most pedig itt van a Mind Over Mutant, azonos, szörnymeglovaglós koncepcióval és néhány apró fejlesztéssel körítve, nagy adag humorral és remek hangulattal tálalva.

A game aranyos sztorija egy csúcstechnikás headset körül forog, amelynek segítségével egyszerre lehet blogolni és játszani. A furcsa kütyü természetesen Neo Cortex találmánya, és mutánsokká változtatja viselőit. Crash egy meglehetősen lineáris világban veszi fel Cortex ellen a harcot. A kameraállás sajnos végig rögzített, mely főleg a visszafelé haladáskor tud zavaró lenni. De a kontroll terén a cucc nagyon jól teljesít: hősünk pörgése, dupla ugrásai, a levegőben elsütött támadásai a harcok egyszerűek, pontosak.

Igaz ez a Mind Over Mutant legnagyobb újításaként aposztrofálható egyidejűleg két szörny feletti uralomra is: az egyiknek a nyakában ülünk, a másikat pedig „zsebünkben tartjuk”, és egy gombnyomással aktiválhatjuk. Őket is fejleszthetjük, mint Crash-t, a továbbjutás pedig mindig az ő különleges és egyedi képességeikkel (pl. fagyasztás, tömbök húzkodása) lehetséges. Crash mozgásában is történt némi fejlesztés: kitérés, falakra mászás vagy a föld alatt vakondállat módjára történő ásás. De a helyszíneket többször kell bejárnunk, és ez kicsit unalmas egy idő után. Az átvezető jelenetek viszont fantasztikusak!

A zene és a szinkron szintén nagyszerűen sikerült. A karakterek és a tereptárgyak szépen kidolgozottak, de a képfrissítés gyatra. Én igen jól elszórakoztam ezzel a játékkal, de ha nem ingyen lett volna, valószínűleg csalódtam volna. Viszont ha kedveled a platformstílust és főleg Crash-t, illetve tetszett az előző rész, érdemes legalább egy próbát tenni vele, 10-12 óráig biztos a jó hangulat. ■

A többiek

Hatalmas kavarás volt a Mind Over Mutant megjelenésével kapcsolatban, hisz a hivatalos weboldalon feltüntették a PS3-as verziót is, ami sosem jelent meg, ráadásul először a PS2-es változathoz is ígértek kooperatív módot – ami sosem valósult meg...





Nem hoz forradalmat a platformjátékok világába, de hát ezt ma, 2008-ban talán senki nem is várta pont Crashtől. Viszont X360-on olyan ritkák a nem katasztrofális gyerekjátékok, hogy van létjogosultsága.

petúnia **6.5**



RESISTANCE 2

adatlap

fejlesztő **insomniac**
kiadó **sony**
platform **ps3**
megjelenés **nov. 28.**
multiplayer **2-64**

ALAPOZÓ A Föld bizony megszívta: az idegenek megérkeztek, de nem aranyos zöld lényekhez, hanem agresszív szürke szörnyetegekhez van szerencsénk – és a Kimérák megindították a végső offenzívát.

A PS3 nyitócímei közt volt az Insomniac jó kis lövöldéje, amely az emberi faj és a Kiméra idegenek között lezajló háborút mutatta be Nathan Hale, a megfertőződött katona szemszögéből. Ugyan a program hajlamos volt az ellaposodásra, és bizonyos helyeken sokadszorra járva eluralkodott rajtunk az unalom, mégis volt benne valami izgalmas, valami jópofa, már persze azon kívül, hogy az újgenerációs masina friss élményt biztosított a játékosok számára az FPS keretein belül. Alternatív világkép, kicsit visszafogottabb háborús hangulat, idegen lények, izgalmak. Persze az igyekezetet siker koronázta, így nem volt meglepő a hír: jön a második rész. Sokkal több helyszín, sokkal több ellenfél, sokkal nagyobb háború, sokkal jobb megoldások… jöttek az információk, amelyeknek már nem dől be az ember olyan könnyen, bár a videók, illetve a fejlesztőbrigád neve nyújtott némi garanciát. Azonban mi a tényeknek hiszünk, és annak, amit személyesen tapasztalunk. Kezdjük is az elején…

„A háborúban azé a győzelem, aki meg tudja lepni az ellenségét." (Paulo Coelho)

NINCS IDŐ!

Ha már a menün túljutottunk, és kiválasztottuk a képességeinknek kedvező nehézségi fokozatot, már csak az átvezető megtekintése a dolgunk, mielőtt az ostrom alatt álló izlandi bázis (ide még visszatérünk később) robbanó és omladozó épületei közt találjuk magunkat. Nincs mese, itt lőni és futni kell, hiszen a városokat is egy pillanat alatt elpusztítani képes Góliát lépeget hatalmas fémlábai ott állnak pár méterrel előttünk. Érkezik a parancs, használjuk a rakétavetőt, aminek a következménye természetesen a spuri, hiszen melák gépbarátunk egyből minket vesz célba, amint eltaláljuk az egyik létfontosságú részét. Mivel van külön futás, azt használva követjük társunkat – hatalmas tűzpárbajok és a lépegető kivégzése a jutalom, amelyet a kiérdemelt üdvrivalgás után egy utazás követ, méghozzá a víz alá, ahol a megszokott kiméra-sereg mellett egy óriási krák támad. Csápos barátunk mindent lezúz, fröcsög a vér, és hullanak az emberi testrészek, ráadásul mialatt vele is összeakasztjuk a bajszunk, még egyéb víz alatti szörnyecskék, és járőr-robotok is előkerülnek. De sebaj, a tintahalat megetetjük egy sikeresen ránktukmált sugárvetővel, a pancsikoló, kisebb méretű jószágokat kikerüljük (vigyázat… ha elkapnak, egyből véged), a droidok elől meg jól elfutunk, hogy végül kiérjünk a szabad levegőre, ahol… Káprázatos látvány, igazi katarzis, ahogy meglátjuk a már nem éppen napfényes Kaliforniát, azon belül San Francisco siralmasan festő alakját. Miközben fülünkbe behatol az emelkedett „tümdümmdümmtüdümm" (hiába no, az





A harcok stílusa teljesen szerteágazó: a zombirohamtól kezdve a high-tech küzdelmekig mindent át fogunk élni!





írás jobban megy, mint a zenélés...), a betondzsungel felett több tucatnyi anyahajó repked, amelyekről kis gépek zúgnak városunk fölé, amelyet lőnek és bombáznak, miközben füstcsóvák szállnak fel mindenhonnan. Ez a háború, ez az igazi összecsapás, nem pedig a szűk folyosón kergetőzés, amelynél egyedül szaladgálunk, mint a mérgezett egér. A grafikus motor is megdolgozik (sem akadás, sem más probléma nem merül fel, és mindezek mellett is csillog és villog minden), és úgy egyébként látszódik, hogy a készítők megdolgoztak a pénzükért – hiszen ennyi idő alatt már kigyönyörködtük magunkat, és nem állunk ott tátott szájjal, miközben rohamoznak az ellenséges erők; ennyi idő alatt már eljutottunk az újból megjelenő krákhoz. A billegő és hullámok által dobált tutajon nincs idő gondolkodni – amennyiben meglátjuk a szörny árnyékát, fordulunk és lövünk, aztán meg menekülünk valamelyik szélre, mert a galád közelről támad, hogy utána elismételhessük ezt a kis páros mókát. És ha még bírod szuflával, jön a folytatás...

NEM PIHENÜNK, NEM ÁLLUNK MEG, A KIMÉRA SOHA NEM ALSZIK...

Ha idáig még bizonytalankodott volna bárki is, a kegyelemdöfést a szintén kaliforniai Orich adja meg, ahol teherautóinkkal csapdába kerülünk, a domboldalakról pedig a Kimérák veszik össztűz alá a csapatunkat (amúgy a MI kifejezetten működőképes – keresnek minket, összehangoltan támadnak, fedezéket keresnek... remek). A robbanások, tüzek és füstfelhők közül kikeveredve pedig egy élő és lélegző, hatalmas rengetegben találjuk magunkat. Leírni nem lehet az élményt, ahogy a hatalmas fatörzsek közé futva tulajdonképpen bármerre mehetünk, még ha meg is van szabva az irány, amely a biztos halálba vezet. Bár már korábban is világossá vált, hogy leginkább milyen művészeti ágból merítettek a fejlesztők, ez most már egyértelművé válik, elvégre a mozit szerető játékos szinte már keresné a faágakra fellógatott, lenyúzott bőrű embereket (túl durva lenne? Még nem láttál semmit, majd rájössz, milyen ez a program!), amelyeket a fák árnyai közt megbúvó ragadozó ejtett el. Dübörög a föld, és rázkódik minden, ahogy a láthatatlanság álcáját alkalmazó lény előcsörtet, hogy mészárszék alakuljon ki a szemünk előtt, amelynek során embereket tép ketté a bestia, aminek következtében testrészek és belsőségek repkednek a levegőben. Innentől kezdve számíthatsz a kis kedves háziállat megjelenésére – előjelei egyértelműek, és ha felkészülsz, egy lövés véget vet a rémálomnak. Mi van még? Kis házak, némi lerobbant járműpark, mindenhol a falhoz és egyéb tereptárgyakhoz ragasztott, gusztustalan (és gusztustalanul mozgolódó), bebábozott áldozatok, illetve az azok mellett szaladgáló kis fura szörnyecskék; borzongató hangulatú ködös mocsár vagy a fakivágásoknak köszönhetően nyílt terepnek bizonyuló rövid szakasz; és egy folyó, amelynek muszáj belecsobbanni a vízébe, pedig a korábban látottak miatt semmi kedvünk hozzá, és mikor a végére érünk, imát mormogunk, hogy ép bőrrel megúsztuk a kalandot.



A grafika helyenként egészen szemet gyönyörködtető, máskor visszaköszönnek az első rész monoton belső terei

Szeretnék még sokat áradozni, de a hely kevés, így ugorjuk át az űrhajós küldetést, ahol megjelennek a jól ismert skorpiók is, illetve Idaho sem kap tőlem külön kiemelést, már azon kívül, hogy itt jelennek meg először nagy számban a nyakigláb mutánsok, amelyek egy moziban például vagy harmincan-ötvenen zúdulnak egyszerre a nyakunkba. Említést érdemel a toronyban megbúvó, engem először hatalmas madárpókra emlékeztető főellenfél is, amelyről kicsivel később kiderül (mikor felfedi teljes alakját), hogy ezúttal is filmes élmény szülte ötletet zúdítottak a nyakunkba a készítők – nem hiába, a 2006-os, koreai A gazdatest a világ minden táján díjakat hozott ötletes szörnyének, amely a Resistance 2-ben is csak pozitív élményeket szül.

AZ APOKALIPSZIS, ÉS A VILÁGÉGÉS ELŐTT

Amennyiben azt mondtam, hogy a kegyelemdöfést Orichban kapjuk meg, akkor azt mondom, hogy a hab a tortán (és akkor még nem is szaladok annyira előre, hogy némi meglepetést is hagyjak az izgalmakra vágyóknak) a kiméra eredetével kapcsolatos új információk után következő helyszín: Illinois, Chicago, ahol borzalmas a pusztítás. Épületromok mindenhol, a víz által borított utcákon kis szörnyek úszkálnak, miközben mozgásérzékelős lézerágyúk és kiméra-osztagok lesik a túlélők minden mozdulatát.





Mentsd meg a Földet!

A Sony jóvoltából te is hozzájárulhatsz a Kiméra elleni harchoz, ehhez csak egy emailt kell küldened a lenti címre, Resistance tárggyal, és a fejlesztők első FPS-ének a címével.



Jelentkezés:
nyereményjatek@576.hu
Határidő:
2008. december 05.







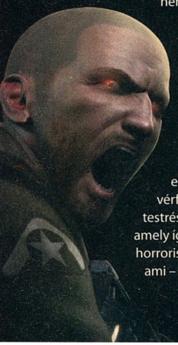
A játék minden téren veri az elődjét és a konkurens játékok 90%-át is. Mesés átvezető jelentetek (sokkal jobban néznek ki a karakterek, mint játék közben) vezetik fel a sztorit, az óriási főellenfelek már messziről is adrenalinhullámmal töltenek el, az új, különleges fegyverek pedig rendkívül változatossá teszik a harcokat!

Ám ha ez nem elég, akkor ott vannak a Legenda vagyok film mutánsai is, ahogy az átalakult áldozatok képében vagy százan rohamoznak a nyílt utcán, vagy támadnak nekünk az éppen csak egyben lévő épületek sötét folyosóin, amelyeken zseblámpa fényénél, vacogva sétálunk végig – már csak Samantha, a kutya hiányzik mellőlünk. Pazar, pompás, impozáns... és még mindig van mit felfedezni.



EGY HÁBORÚS VETERÁN EMLÉKEI

Így állunk a hatalmas csata után. Megvannak az emlékek, amelyek nem múlnak, és a sebhelyek, amelyek szerencsére maximum a lelkünkben és szívünkben hagytak nyomot. Még jó, hiszen ilyen pusztítást nem szeretnék megérni. Chicago utcáin szinte érezzük a bomlás és a rothadás, meg a mindent elborító szemét átható bűzét, amely a gyomrunkig hatol, hogy onnan felkergessen mindent, amit talál... ez az újgeneráció. Az, amikor a házak valóban úgy néznek ki, mintha laktak volna bennük, és nem úgy, mint a Bad Company esetében, amelynél csak felhúztak pár falat, aztán jó lesz az támaszpontnak is. Itt életek nyomai láthatók – hullahopp karika a falnak döntve; öngyilkos családtagok az ágyon, akik nem akarták megélni, hogy a kiméra bűzös keze elérje testüket; hullák és vérfoltok. Utóbbiakkal, ahogy a testrészekkel is, tele van a program, amely így az első részhez képest horrorisztikusabb vonalat vett fel, ami – nálam –dicsérendő lépés a fejlesztők részéről. Brutálisnak nevezhető vér- és belsőség-tartalom jelenik meg a képernyőn, a titkos bázison elszabadult energialény pedig szabályosan cafatokra tépi az elékerülő áldozatokat. A filmes utalások említése emellett nem véletlen, hiszen melyik az az iparág, amelyből a videojátékok a jelenlegi fejlettségük mellett leginkább meríthetnek? Természetes, hogy a mozik világa. Az átvezető animációk, sokszor maga a harci koreográfia, a nagyobb akciók – ezek mind olyan látványvilágot képviselnek, amiket már korábban a gyöngyházfényű vászonra álmodtak. Az említettek mellett még van a Resistance 2-ben is pár ilyen utalás és „lopás", elvégre ki ne látta volna ezerszer az egymásba robbanó anyahajókat, amelyek akkor és ott még birodalmi csillagrombolók voltak? Ki ne ismerné fel a Chicago házai közt, a messzi távolban ellépkedő bazinagy valamit, amely még hördüléssel adja tudtunkra létezését? Hogy Godzilla vagy a Cloverfield szörnye, most nem lényeg, ellenben a hangulattal, ami ezen kis apró tényezők miatt hihetetlen.



Életed csatája

Hihetetlen kalandok várnak online is! Először is ott a nyolcan is (!!!) játszható kooperatív mód, fejlődő karakterekkel, három kaszttal. Egyszerre akár 64-en is randalírozhattok a neten egymás ellen; természetes módon többfajta játékmód is a rendelkezésetekre áll majd. Van szimpla deathmatch, ugyanez csapatos formában, illetve van zászlószerzés is. Kihagyhatatlan móka, tömeges mészárszék... megunhatatlan.

A grafika, ahogyan már említettem, meseszép a legtöbb helyen, és a legkisebb hibákkal sem találkoztam – egyedül az egyik idahói házban volt egy bevadult asztali lámpa, ami valahogy beállt a falba, és ott pörgött, mintha valami kísértet űzne velem illetlen tréfát, de ezen kívül semmi. A karakterek és a környezet egyformán minőségi kialakítással kaptak helyet, ráadásul ezúttal a változatossággal sincs probléma. A támaszpontok szűk folyosói, a megszabott, keskeny ösvények, illetve a zárt, űrhajón belül helyezkedő szerviz utak többségükben nyitott, grandiózus terepekre lettek cserélve, amelyek megfelelő időn és ellenfél-mennyiségen belül változnak, így még az unalom szikrája sem jelenhet meg (fegyverből is van bőven – újak egyaránt kerültek az emberi és kiméra oldalra). Időnként félelmetes, többnyire adrenalin-bombaként működő akció-orgiaként jellemezhető, és leginkább monumentális háborús darab lett a Resistance 2, amelynek hibájaként nem sokat lehet felróni. A nehézség jól el lett találva (jobb lett a sebzési rendszer is – nincsenek energiatöltők, meg kijelzők, szimplán bevörösödik a kép, majd a pihenéstől kitisztul), és bár a lőszerrel nem mindig bőkezű a normál fokozat, ráadásul utóbbi esetében néha meggyűlhet a bajunk az ellenséges erőkkel, ez a beállítás elsőre tökéletes játékélményt adhat. Talán kicsit rövid (én legalábbis elháborúzgattam volna még egy pár újfajta, nyitott terepen), nekem az űrhajós és bázisos folyosók továbbra sem tetszenek felépítés és külső szempontjából, de ez egyéni dolog, ráadásul ezek a helyszínek most nem is kaptak komoly szerepet – illetve fura még az első részben olyan jól működő dokumentum-keresgélés részleges elhagyása. Vannak trófeák, vannak fellelhető bónuszok, de ezt a témát ott valahogy kiforrottabbnak, vagy leginkább játékosbarátabbnak éreztem. De ennyi. És a túloldalon ott a rengeteg pozitívum, amelyek már fel lettek sorolva, nem beszélve az online háborúkra, amelyek biztosan nem pár napig szólnak.

Összefoglalva tehát a lényeget: a Resistance 2 mindenben túlszárnyalta előzményét, és igazi sikerjátékká nőtte ki magát, miközben a remek helyszínek, főellenfelek, ötletek és hangulat miatt elmondhatjuk, hogy az alkotók is abszolút megtettek mindent a pozitív fogadtatás érdekében. Háborús sci-fi/horror FPS, amely a Killzone 2-ig minden olyan játékos részére kötelező, aki kedveli ezeket a műfajokat.

576 **értékelés**

720p / 1080p, dd 5.1

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

Ki gondolta volna? Az átlagosnál valamivel jobb első rész egy igazán remek akciójátékká nőtte ki magát, amely sci-fi- és horror-elemekkel is bír, nem utolsó sorban érdemes beruházni rá. Pozitív csalódás.

böjtös gábor **9.0**







Bioshock

ALAPOZÓ A Bioshock a tavalyi nyár végén írt történelmet, akkor még csak PC-n és Xbox 360-on. A vízalatti világba kalauzoló, szerepjáték-elemekkel megtűzdelt FPS-nek már készül a folytatása is.

■ **Fegyvereink fejlesztése a mentális képességeink kialakítása mellett a túlélésünk másik záloga lesz Rapture durva világában.**

Nagy lehet az öröm a PS3 tulajdonosok körében, hiszen a sok kitűnő játékból úgy tűnik, hogy a gép átlendült a holtponton. Ennek biztató jele többek között az, hogy a fejlesztők végre komolyan veszik a régebbi, jelentősebb címek minőségi átírását. A Bioshock X360-ra bő egy éve kijött, így aki nem akarja feltúrni az újsághalmait, azoknak összefoglalnám a tudnivalókat.

A játék látványelemei és a stílusa is az 1960-as éveket idézi, amikor a technológia robbanásszerű fejlődésen ment keresztül. A történet helyszínéül szolgáló Rapture is a technika csodája, hiszen a város teljes egészében mélyen a tenger alá épült, ami már eleve szép teljesítmény. Ám az idilli környezet felborul, amikor genetikai módosítókat kezdenek el árulni a köznépnek, speciális képességek felélesztése és mindennapos használata céljából. Szokás szerint ugyanis jön a hirtelen mutáció, ami keveredve az ember alapvető tulajdonságával (mindent fegyverként akar használni fajtársai ellen) már kész is a baj. Ebbe a világba pottyan szó szerint a játékos, hogy önmaga is megtapasztalja milyen a kezével villámokat szórni meg tárgyakat dobálni akaraterővel, mindenféle fegyverekkel lövöldözni, és kipróbálhatja szadista elhivatottságát is.

A speckó képességek nagyrészéhez ugyanis az „árvaházi" kislányokon keresztül vezet az út, mivel belőlük nyerhető ki egy bizonyos ADAM elnevezésű anyag. A kiskorú mutánsokat viszont nem kötelező kibelezni emiatt, hanem jótékonysági cselekedetként megkímélhetjük az életüket – ám ez a mi fejlődésünk rovására megy. A csajokat védő nagybácsik (a világító sisakos, hatalmas búvárruhás alakok) pedig megadják a kihívást is eme művelethez.

Gondolom, az első pálya demó változatát szorgalmasan letöltögettétek, mert ebből már jól el lehet kapni a hangulatot ami a teljes verzióban még tömérdeknyebben vár ránk. Bár a készítők nem fejlesztették rá utólag a PS3 változatra grafikailag, de azt garantálták, hogy egy az egyben megkapjuk az eredeti minőséget, ami az általában nem túl jó átiratokat látva mégiscsak egyfajta pozitívum. A bugokat és egyéb textura-furcsaságokat kijavítgatták, eleve van extrém Survivor nehézségi fokozat, már implementálva van az összes eddigi patch és DLC, elnyerhetünk 54 trófeát valamint 1080p-ben is fut a játék, tehát teljes a pakk. Ez mondjuk sajnos nem jár semmiféle előnnyel, mert csak simán felhúzzák a felbontást, a recék és az egyéb részletek változatlanok maradnak. Érdekesség az opciók menüben feltűnő „Unlock framerate" lehetőség viszont, amivel a képfrissítést tudjuk állandóra belőni kisebb látványbeli veszteség árán, de azokon a részeken ahol jártam nem sok differenciát tapasztaltam, ha kapcsolgattam a két állapot között. Sajnálatosan viszont a recézés miatt (maximum 2x-es élsimítás van a képen) a vékonyabb függőleges csíkok – például távoli fények – hajlamosak vibrálni, ami engem speciel zavart néha; igaz az átlag játékos valószínűleg nem 35 centiről néz egy nagyfelbontású monitort.

Bár „agyatlanul" mészárolva is lehet játszani, a Bioshock igazi értékei nem így jönnek elő.

Személy szerint nagyon ajánlom a Bioshockot azoknak, akik nem feltétlenül kibelezhető szörnyeket akarnak futószalagon gyilkolni, hanem érdekli őket a háttértörténet, és Rapture csőpálya rendszerű világa, mert nagy belső tereket ugye itt hiába is várnánk. Hátrányként talán felróható az említett kisfelbontású render miatti recék megléte a kontrasztos éleknél, meg talán a játék viszonylagos rövidsége. Aki 360-on vagy PC-n anno már végigjátszotta, még a külön kivesézett letölthető tartalommal sem kap annyi extrát, hogy megint megvegye, de aki kimarad belőle, annak szinte kötelező anyag! Én megveszem mindenképpen, aki meg hasonlóan dönt vegye figyelembe a 18-as korhatár besorolást – szóval néha kell hozzá gyomor... ■

adatlap

fejlesztő **digital extremes**
kiadó **2k**
platform **ps3**
megjelenés **okt. 17.**
multiplayer **nincs**

Fizetős extrák

Az első PS3-as exkluzív letölthető tartalom a Challenge Roomokat adja a Bioshockba. Ez három olyan pályát (és ezekhez trófeákat) tartalmaz, amelyek ugyan a Rapture világában játszódnak, de a fő történeti szálhoz nem kapcsolódnak és egyéni grafikai elemeket is tartalmaznak.

Az elsőben egy áram nélkül maradt kislány megmentése a cél, ám a kerék elektromos beindítása csak a kezdeti nehézségeket jelenti. A másodikban limitált képességekkel és cuccokkal kell legyőzni egy Big Daddyt, leginkább ügyességünkre és az eszünkre hagyatkozva. A harmadikban pedig igazi Rambók vagyunk, nyolc szobán át keresztülverekedve magunkat bármivel, egy kiscsaj biztonsága érdekében.



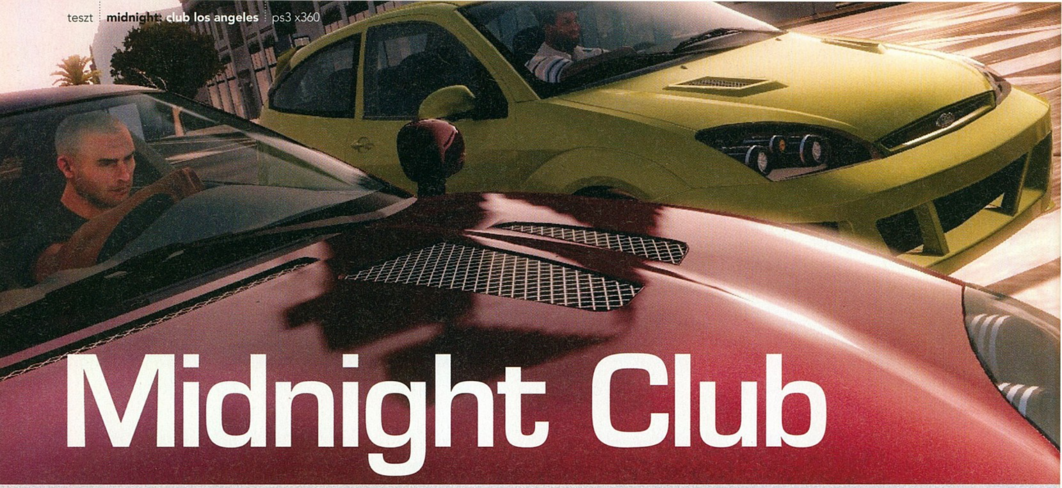
576 értékelés

720P / 1080i / 1080p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

Víz alatt elzárva, mutáns gyilokológépekkel körülvéve, speciális képességeket és ütős fegyvereket birtokolva, és mindezt egy jó történettel és ilyen grafikával legyártva... Kell!

mad dog jon **9.0**



Midnight Club Los Angeles

ALAPOZÓ Nagyvárosi autós kergetőzés a Halálos iramban film stílusában: nők, száguldás, és mindenek felett agyontuningolt, fantasztikus autók. Plusz az angyalok városa...



■ **Bár a kezdeti autókínálat nem túl lenyűgöző, később előkerülnek az igazi kocsik is...**

adatlap
fejlesztő **rockstar san diego**
kiadó **rockstar**
platform **ps3, x360**
megjelenés **okt 24.**
multiplayer **2-16**

Az idei esztendő nem ontotta túlságosan gazdagon az autósportok szerelmeseinek a játszani valót. Persze, ha nem multiplatform szemmel nézzük, akkor a PS3-tulajok egy GT5P-gal, új Motorstormmal, valamint egy Ferrari szimulátorral bővebb repertoárból válogathattak, de megannyi terület így is lefedetlen maradt (a ralijátékoké példa kedvéért). Így az őszi szezon nagy ígéretét, tűzijátékát az új NFS jelentette,

A Rockstar ezúttal nem tökölt: elkészítették minden idők legdögösebb városi versenyjátékát!

amely mint e számunkból már ismert, többé kevésbé besült. Ám ekkor feltűnt egy ragyogó csillag az égen, a Rockstar égisze alatt, ami egyszersmind pótolja a hiányosságot és mutatja meg azt, hogyan is kell ma illegális autóversenyzést rendesen modellezni.

■ **A fontosabb helyszínek, az autóutak pontosan másolják Los Angelest, a kisebb utakat már „elspórolták"**

A CSÚCSON

Eme „csillag" nem új keletű, a Midnight Club-széria egy-egy része évek óta felfelbukkant már a színen, és minőségüket tekintve kisebb hullámhegyek és hullámvölgyek ellenére egyikük se volt kiugró, valahogy a játékos közösség radarja alatt maradt majd az összes. Jó munkához idő kell, tartja a mondás, és ez kijelenthetem, igaz. Az idő letelt és idén minden szempontból a Rockstar áruja tekinthető győztesnek – természetesen az NFS Undeground és követői által lerakott műfaj berkein belül értve, azaz árkád adrenalinmámor, száguldás, tuning, csajok, satöbbi, ahogy kell, tudjátok.

Főhősünk, aki az utak vitathatatlan királyává kíván válni, Los Angeles mesterien lemodellezett, gyönyörűen kivitelezett városába érkezik meg a szokásos klisével párosítva: csórón, szakadt autóval, névtelenül. Az általunk alakított karakter valós személy, mármint atekintetben, hogy láthatjuk, beszélget a riválisokkal, barátságokat és ellenszenvet alakít ki a szereplőkkel, és akár csak Nikót, őt is hamar meg fogjuk kedvelni – karakterek életre hívásában eddig sem volt tanulnivalója az amerikai fejlesztőknek. Amint bepattanunk első verdánk mögé, rögvest kíváncsiak rá a helyiek, mit tud az új srác, azaz mi, így neki is kezdhetünk hírnevünk és vagyonunk gyarapításának.

A város teljes mértékben él, lélegzik körülöttünk, napszaknak megfelelően változó a forgalom az utakon, járókelők a járdán. Leparkírozva is kisebb élmény nézni a forgatagot, arról nem is beszélve, hogy aki már járt az Angyalok Városában, azok rendre megtalálhatják az összes helyszínt, legyen az egy Subway étterem vagy egy szálloda. Nyüzsögnek a rendőrök, mindenféle levágási lehetőségek hívogatnak minket, csak legyen időnk 180-as tempónál átpillantani a GPS-re. Nincs külön kiadott körözöttségi szint, ha egyszer a zsaruk a nyakunkba erednek, bizony jó időbe beletelik, amíg lerázzuk őket, már ha képesek leszünk rá – mert elég egy apró hiba, és máris fizethetjük ki az óvadékot.







■ Multiban hihetetlen hangulata van a játéknak, de azt javasoljuk, motorral itt csak a profik próbálkozzanak – minket állandóan felborítottak az autókkal...



■ A zsaruk hihetetlenül kemény ellenfelek, szinte lehetetlen lerázni őket, ha igazán elkapja őket a lendület.

Az alapok a stílus kedvelői számára nem lehetnek újak: nyerni kell, hogy pénzünk és reputációnk legyen – noha a gyengébb helyezésekért is jár némi zöldhasú és elismerés –, amelyet aztán a kiszemelt álomautóra (vagy motorra ó, mert bizony azok is vannak), verhetünk el, mind annak megvételére, mind a legelképesztőbb mechanikai és optikai díszítésére. A választék egytől egyik a valóságban is létező márkák tagjaiból tevődik össze, a szomorúbb tény, hogy csak 43 típus került a palettára. A cicomázási lehetőségeket felsorolni is sok lenne, inkább fordítva közelítem meg: gyakorlatilag nincs olyan elem, motorikusan, avagy a karosszéria módosítgatását tekintve, amire ne lenne lehetőségünk, gondolván itt a festésen át a felfelé nyíló ajtókon keresztül a komplett jármű felismerhetetlenségéig való átformálásáig. És akkor még csak a garázsban jártunk, a metropolisz helyi ászai már várnak ránk, hogy mihamarabb távozásra bírjanak minket. Meg fognak lepődni, de bizony mi is.

ÁGYÚGOLYÓ FUTAM

Versenymódokkal Dunát lehetne rekeszteni: sima versenyek, távolsági-, és időfutamok, szállítsunk le egy adott autót lehetőleg sértetlenül (igen, törnek a gépek, noha a menettulajdonságra ennek nincs hatása), álljunk bosszút a nem fizető embereken, satöbbi. Ám ami lényeges, hogy a várost semelyik futam számára nem zárják le, így a GPS-t okosan használva (mert amíg azt nézegetjük kvázi „áll" a verseny) hamar megtalálhatjuk a legrövidebb utat vagy az ellenőrzőpontok, vagy a célvonal felé. Amiért a mi orcánkról egyhamar lelohad a mosoly, az egész egyszerűen annak köszönhető, hogy L.A.-ben tökös srácok vannak, magyarán a könnyebb (zölddel jelzett) futamokon kívül szinte mindenütt (főleg a pirossal jelöltekben) kőkeményen meg kell küzdenünk a győzelemért. De ez senki kedvét ne vegye el tőle, a helyszínt egyre jobban kiismerve, folyamatosan fejlesztett autóval egyáltalán nem lehetetlen tönkreverni a nagymenőket. És hogy ebben segítsünk is, egy tipp az elejére: nagyon nem árt, ha első kocsinkra a kis zsebpénzünkből azonnal veszünk egy adag nitrót! Ahogy az Undercover, ez a játék is rendelkezik olyan versenyszámmal, ahol a forgalmiért megy a harc, a győztes viszi a vesztes gépét. Erre kellő óvatossággal nevezzünk be (Pink Slip néven fut), mert restart opció nincs, ha bevállaltad, vidd is végig, nem babra megy a játék. Ha azt szereted, hogy az ellenfél láthatóan lelassul előtted, hogy nyerhess, akkor ez nem a te játékod, de nem is a te igazi győzelmi diadalod.

MÁSVÉLEMÉNY

GRATH IS ÜTKÖZÖTT

Én újoncként kapcsolódtam be a Midnight Clubba. Ami elsőként megfogott, az Los Angeles pontos lemodellezése volt – az E3 kapcsán már többször jártam e városban, és most a játékban visszataláltam a hotelekhez, a játékboltokhoz. Ennél is fontosabb persze, hogy a játék remek vezetési modellel rendelkezik, élvezet előzgetni, nitrózni, még ütközni is. Igaz, a MCLA baromi nehéz, de legalább jár jutalom a dobogó alsóbb fokain is!

De nem áll ám meg itt a tudomány, egyrészt a vezetési modell fantasztikus, igaz, nem szimulátor, de valami piszkos mód jól belőtték ezt a részt. Élmény vezetni, a karosszéria bedől, a farolások, megcsúszások látványosak és hihetőek, ugratáskor is kontrollálhatjuk az autó vagy motor súlypontját, hogy ne bukfenc legyen a repülés vége, és van jól használható belső nézet is. Pluszként a szélárnyékban való autózásnak is adtak némi bónusz funkciót: ha elég ideig tapadunk a riválisra, akkor egy feltöltött palack nitró lesz a jutalmunk, amit előve állva hagyhatjuk a jól kihasznált ellenfelet. A másik dolog, a versenyeket érdekesebbé tévő extrák jelenléte, melyek jó része ismerős lehet a sorozat előző részéből. Különböző speciális képességek nyithatóak meg a karriermód során, amellyel aztán kétkerekezhetünk az autónkkal, vagy az Agro névre keresztel speckót elsütve felborítjuk magunk előtt az ellenfelet. A számomra legjobban tetsző ilyen lehetőség a Roar névre hallgat: elsütve azt bitang mód felbőg a motorunk hangja, aminek hallatán a forgalom többi résztvevője eszeveszetten elmenekül az utunkból, no meg az EMP, ami elektromos védelmet ad, így elhúzhatunk a mezőnytől. Lehet, pár viccesen hangzik, de a gyakorlatban öröm ezzel riogatni a mezőnyt, a mazsolákat.

VAN MÉG

Nem maradhatott ki az online rész sem, ma már ez természetesnek is tekinthető. Felrakhatjuk a netre a képeinket, kitolhatjuk a közönség elé a járművünket, hogy értékeljék, illetve az általunk készített profilokat (ami itt az alapgépre pakolt összes látványbeli elemet takarja) adhatjuk, vehetjük társaink között. Összecsapni egyszerre tizenhatan tudnak, lehet saját versenyt szerkeszteni (ezt offline is megtehetjük), vannak a szokásos futamok, de a legtöbbet a zászlószerzéses versenyszámok adják hozzá ehhez a részhez. Mehet mindenki egymás ellen a lobogóért, lehet mindezt csapatban, de vannak olyan módok is, ahol több zászló van, melyek közül az egyik bomba, ami csak az után derül ki, hogy magunkhoz vettük. Ekkor záros időn belül célszerű átpasszintani egy riválisnak, különben jön a tűzijáték.

Minden, amiért szeretted az Undergroundot, a Most Wantedet, avagy a Carbont, az itt most egy lemezen, gazdagabb tálalásban, igazi kihívást tartogatván elérhető számodra. Így kell ezt csinálni, bravó Rockstar. ■



576 | **értékelés**

720p / 1080i, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

A Rockstar minden várakozásunkat felülmúlta. Ennyire részletgazdag városban még nem száguldozhattunk, ennyi módon autót még nem fejleszthettünk. Idén a Midnight Clubnak a kosárban és a képzeletbeli trónon a helye!

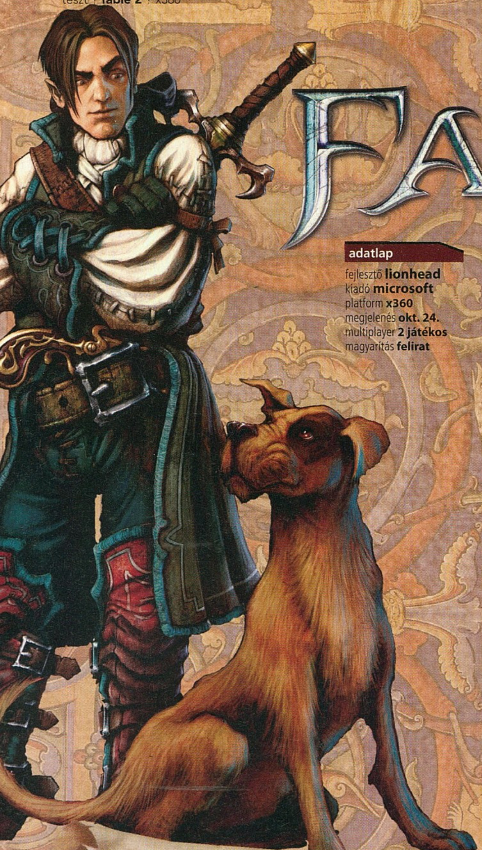
raptor **9.0**

PSP remix

A játéknak Los Angeles Remix alcímmel a boltokba került a PSP-s verziója is, amely meglepő eltéréseket tartalmaz. Los Angelesnek ugyan csak egy kisebb része szerepel a korongon – mondjuk verseny így is annyi van, mint a nyű –, de mintegy kiengesztelésként,



átruccanhatunk Tokióba is. Aki esetleg emlékszik a Midnight Club 2-re, az otthon fogja magát érezni, hisz a japán város utcahálózatát szinte változtatás nélkül onnan emelték át. Szintén PSP-s sajátosság a töltögetési idők hosszú volta (szerencsére az előző rész óta azért ezeken sikerült csökkenteni), de ezen túl majdnem minden a nagytestvéréből származik: itt van majdnem minden kocsi, fejlesztési lehetőség, versenytípus. Csak ajánlani tudjuk!



FABLE II

adatlap

fejlesztő **lionhead**
kiadó **microsoft**
platform **x360**
megjelenés **okt. 24.**
multiplayer **2 játékos**
magyarítás **felirat**

ALAPOZÓ Ahogy az első rész, úgy a folytatás is egy fantasy hősszimulátor. Kicsit akció, kicsit RPG, kicsit kalandjáték – és a világ alakításának a súlya megint a te vállaidon nyugszik...

SEMMIBŐL HŐSSÉ LESZEL

Tényleg a semmiből indulunk, talán mélyebbről, mint bármelyik játék bármelyik hőse. Nem elég, hogy Lugaskő városának szegénynegyedében élünk, nem elég, hogy még az ottani viszonyok között is a leglepusztultabb kalyibában húzzuk meg magunkat, de nővérünkkel együtt mostanában még ételre sem telik. Rongyos-koszos ruhában az egyetlen keserédes szórakozásunk az álmodozás – vajon milyen lehet a kastélyban, vajon milyen lehet minden este meleget enni, vajon milyen lehet emberhez méltó körülmények közt élni…

De a dráma nem tart sokáig, hisz az élet váratlan lehetőséget ad: csak öt aranypénzért cserében megkaphatunk egy varázslatos zenélő dobozt, mely teljesíti a beindítójának egy kívánságát. Az öt arany megszerzése természetesen nekünk nem könnyű feladat, munkát kell vállalnunk értük. A városi őr a szél által szétszórt körözési plakátokat akarja begyűjtetni, a szerelméért epekedő fickó levelet akar küldeni az anyja által tigrisként őrzött kedvesének, valaki a raktárából akarja kiirtatni a bogarakat, egy nő az alkoholista férje piáját akarja megszerezni, megint máshol pedig valaki forradalmi találmányt tesztel: egy gépet, amely röpke három év alatt a fény segítségével papírképet készít a látottakról.

Mit tesz egy rendes fickó (vagy lány, merthogy most már azt is választhatjuk) ilyenkor? Papírt szed, postáskodik, rovarírt, bort szállít, hősiesen pózol. Na de mi van, ha valakiből előbújik a komiszkodni vágyás? A körözési plakátokat az azokat nyilván nem felragasztgatni vágyó bandavezérnek adhatja le, a szöktetést tervezgető levelet pedig a kedves mamának – és így tovább, mindennek megvan a gonosz párja. A reakció pedig néha azonnali, néha csak évek múlva fejti ki hatását – a levél által meghatódott anyuka például azonnal új „szerelme" nyakába ugrik, és mennek is a naplementébe, viszont a plakátok ügye csak egy jó évtizeddel később fog előkerülni, igaz, annak hatása is nagyobb lesz. Mert ha rendesen az őrnek adtuk le a papírokat, akkor az igazság győzedelmeskedik, a rosszfiúkat elfogják, a nyomornegyedből középosztálybeli városrész lesz, ha viszont a félelmetesen antipatikus bandavezérnek adtuk le őket, a környék még inkább lecsúszik, kőházak helyett fatákolmányokat, áruval teli boltok helyett fonnyadt kaját áruló büféket, elit prosti helyett kiélt zsírpacnit találunk. Ez a játék későbbi részére is jellemző, egész falvakat, egyházakat törölhetünk el döntéseinkkel, de ugyanezeket fel is virágoztathatjuk.



A MAI KOMOR-BRUTÁLIS JÁTÉKOK TENGERÉBEN MÁR AZ IS EMLÍTÉSRE MÉLTÓ, HOGY EGY JÁTÉK MER MESE LENNI, MER HUMOROS LENNI, MER EMBERSÉGES LENNI. AZ MEG EGYENESEN KIEMELKEDŐ, HA EGY JÁTÉKNAK LELKE VAN. A FABLE 2 PEDIG MINDEZT TUDJA, ÉS EZEN FELÜL MÉG EGY REMEK JÁTÉK IS – ÚGYHOGY PETER MOLYNEUX ÉS A LIONHEAD MOST TÉNYLEG BOLDOGAN DŐLHET HÁTRA A SZÉKÉBEN, EZÚTTAL NEM LESZNEK VADUL HŐBÖRGŐK. PERSZE A JÁTÉK NEM TÖKÉLETES. SŐT, MESSZE NEM AZ, DE HIBÁI ELLENÉRE IS EGY OLYAN KALAND, AMIT VÉTEK LENNE KIHAGYNI.



NYEREMÉNYJÁTÉK



Addig-addig győzködtük a Microsoftot, míg a rendelkezésünkre bocsátottak egy példányt az alant tesztelt Fable 2-ből – ezt most kisorsoljuk köztetek.

A nyereményért való bejelentkezés módja igen egyszerű: küldj egy levelet a **nyeremenyjatek@576.hu** címre Fable 2 tárggyal, valamint három korábbi Lionhead-fejlesztésű játék megnevezésével. Ne felejts el címet és telefonszámot is mellékelni, hogy az ajándékot el tudjuk juttatni hozzád! A jelentkezés határideje 2008. december 5.



TÍZ ÉVVEL KÉSŐBB

Említettem a tízéves kihagyást, úgyhogy gyorsan meg is magyarázom: így vagy úgy, de összegyűlik az öt arany, a varázsdoboz kifejti hatását, és meghívnak minket a kastélyba. Ott Lucien nagyúr egyre izgatottabban vizsgál minket, majd döntésre jut: lelövi nővérünket és minket is. Testvérünk meghal, mi életben maradunk, és egy rejtélyes nő, Theresa (rémlik az első részből?) megment minket. A következő éveket a közeli tó melletti cigánytáborban töltjük, itt lesz belőlünk gyerekből fiatal harcos. Ezt követően is Theresa lesz a vezetőnk, hisz valamilyen okból ő is nagyon haragszik Lucienre – így aztán egész kis csapatot szervez a mágusúr hatalmának megdöntésére, tehát klasszikus bosszútörténetről van szó, néhány furcsa, de kedvelnivaló karakter társaságában.

A harcok fantasztikusak, a sztori közepes, a humor viszont lehengerlő!

Az igazi élményt azonban a melléktörténetek, valamint körülöttünk, nélkülünk is élő világ okozza. Szabadságunk szinte teljes, bárhová elmehetünk, bármit megtehetünk. Aki csak végigrohan a történeten, az a Fable 2-t nem ismeri, csak a felszínt kapargatta meg, annyi dolog van benne, amit csak amúgy mellékesen raktak a játékba. Ha pénzszűkében vagyunk, elmehetünk dolgozni kovácsként, favágóként, csaposként. Ha feltűnésre vágyunk, irány a kocsma, ahol a bárd pár aranyért cserébe az egész városnak eldalolja hőstetteink sorát. Ha nem tetszik a külsőnk, mehetünk fodrászhoz, szabóhoz, tetoválóhoz, hízás érdekében zabálhatunk húsospitét, ha fogyni akarunk, rágcsálhatjuk a zellert. Leitathatjuk a falusiakat, rájuk hozhatjuk a frászt hullaidézéssel, indulhatunk a Katlan nevű arénabajnokságban, részt vehetünk egy mesterlövész-bajnokságon, nyitogathatjuk a démonkapukat, gyűjtögethetjük az ezüstkulcsokat, részt vehetünk egy ásatásban, lelövöldözhetjük a vízköpőket, rabszolgákat zsákmányolhatunk vagy szabadíthatunk, és így tovább, így tovább. Ha egy kis kényeztetésre vágyunk, minden városban találni prostikat, de kellő mértékű szélcsapás után gyakorlatilag bárkit rá tudunk venni egy kis etyepetyére (ha van házunk persze, csak úgy az utcán nincs akció). Ha komolyra fordulnak a dolgok, akkor persze lehet házasodni is – akár minden városban –, és ha nem használunk óvszert, akkor nem csak a gyereket kockáztatjuk, de a nemibetegségeket is.

Természetesen ahogy cselekedeteink hatására változik jellemünk, úgy változik külsőnk is, és úgy reagálnak ránk eltérő módon a helyiek. Ráadásul ezúttal nem csak a jó-gonosz tengelyen mér minket a játék, de a korrupt-tisztességes mércén is (lehetünk a nagy dolgokat tekintve jók, de az árakat kétszeresére emelve korruptak leszünk). Plusz természetesen sminkünk, ruhánk minősége, hegeink, mind-mind kihatnak arra, hogy az egyes emberek hogy reagálnak ránk. Ráadásul most mindenki rendelkezik pár tulajdonsággal, és ezek, valamint a szexuális beállítottságuk döntik el, hogy hogyan reagálnak ránk, a cselekedeteinkre. Persze az én sötét, repedezett bőrű, arctetovált, hatalmas szarvakkal rendelkező, mágikus rúnákkal borított karakteremen lehet csini rózsaszín smink, lehet neki két szexi copfocskája, lehet rajta fűző és miniszoknya, lehet, hogy táncol és zoknibábozik, de a jónép sikoltozva rohan el, mikor meglátja…



A temető természetesen az élőholtak hazája, mindig készüljünk varázslatokkal, ha ide látogatunk

HARC A LELKE MINDENNEK

De persze ez a sok tennivaló sokak számára csak másodlagos lesz – szerencsére a kalandozással sincs gond, hisz egyfelől a bejárható pályák sokkal nagyobbak, szélesebbek lettek (sőt, úszni is lehet), másrészt pedig a konkrét harc is baromi élvezetes lett. Egy gomb van a közelharcra, egy másik a távolsági fegyverünkre, és egy harmadik a mágiákra.

Rejtett jutalmak

A Fable 2 jónéhány gyűjtögetnivalóval próbálja meg nyújtani a játékidőt. Összesen 50 vízköpőt kell lecsapnunk (morgó, zsörtölődő hangjuk jelzi, ha a közelben van egy szobor), 50 ezüstkulcs várja a kalandorokat, valamint kilenc, különféle trükkökkel kinyitandó démonkapu. Plusz ott van a varázsfegyver, amit a Katlan arénaharcainak tökéletes teljesítésével szerezhetsz meg.



Kooperatív rémálom

Sajnos a kooperatív-mód, ami még az ótvar játékokat is képes elviselhetővé tenni (á la Turok), itt teljesen más előjellel működik. Az tök poén, hogy Live-ra csatlakozva haverjainkat látjuk a játéktéren egy golyó formájában, lekérhetjük statisztikáikat, küldhetünk nekik cuccokat. Viszont ha valaki meghív minket a világába, minden szétesik. Csatlósok leszünk, ami azt jelenti, hogy a harcban tudunk segíteni a havernak, de minden másban le vagyunk korlátozva. Nem tudunk másokkal beszélni, nincs tárgylistánk, a kamerát sem tudjuk forgatni, és, hogy teljesen gáz legyen a dolog, még karakterünket sem hozhatjuk át, csak előre generált jó, gonosz és semleges nő és férfi közül választhatunk, akiknek ráadásul csak valami ótvar fegyvere van. Ez így ebben a formában nem, hogy nem működik jól, de egyenesen felesleges, olyan dolog, ami kifejezetten ront a játékon.







■ A grafika nem olyan földbedöngölően durva, mint mondjuk a GoW2, de a játék igen szép

Régi szörnyek

A Fable 2 egyik legszomorúbb hiányossága, hogy ellenfelek terén hihetetlenül konzervatív: egy előholt kísértet kivételével gyakorlatilag csak azok az ellenfelek vannak jelent, akik már az első részben is szerepeltek: a vérfarkas, a manók, a troll, no meg a banditák és a zombik. Hogy miből állt volna még néhány ellenfelet megtervezni...?

Ez ugyan túlzott egyszerűségre utalhat, de a valóságban azért jobb a helyzet. A karddal kis fejlődés után lehet védekezni, ellentámadásokat bemutatni, kivégző kombókat bemutatni, számszeríjjal, pisztollyal vagy puskával meg lehet zoomolni, befogni testrészeket. A varázslatok még trükkösebbek, ott ugyanis minden egyes mágiából öt szint sajátítható el, és minél tovább tartjuk nyomva a gombot, annál erősebb hatással sütjük el a varázslatot. De lehet keverni a dolgokat, és az első szintű időlassítás fölé mondjuk harmadik szintre berakhatunk egy holtidézést, az ötödik szintre meg egy villámidézést. Ha csak egy pillanatra aktiváljuk a mágiát, így lelassul az idő – megint lenyomjuk a gombot, ezúttal kicsit tovább, aktiválódik a holtidézés. A szellemek összeakaszkodnak az ellenfelekkel, így lesz időnk előhozni az ötös szintű villámvarázslatot, ami kisebb seregeket is képes elégetni. Természetesen ez csak egy a száznyi lehetséges kombinációból (mondjuk ez a három varázslat nekünk nagyon bevált), nagy kár azonban, hogy egyes „recepteket” nem lehet elmenteni, mert harc közben állítgatni elég veszélyes ezeket, kiugrálni a menübe pedig idegesítő.

A LEGJOBB BARÁT

Látom, a kutyáról még nem is emlékeztem meg, pedig számomra ez volt a játék egyik csúcspontja. A blökit még a prológusban találjuk meg, és szinte végig társunk lesz. Egyfelől segít minket, mert a földre tepert ellenfeleket elkapja, a kiásandó cuccokat megtalálja, sőt, néhány küldetésben a keresett személyek szagát is követi, de maga az, hogy nem vagyunk egyedül a játékban, fantasztikus dolog. Állandóan ott van mellettünk, morog, ha ellenség van a közelben, vidáman csahol, ha eldobjuk a labdáját, szó szerint fülét-farkát behúzva retteg a földalatti járatok sötétjében, és szánalmasan biceg utánunk, ha megsérült.



■ A trollok legyőzéséhez ezúttal a néha megjelenő kristályokat kell kilőni. Időlassítás nélkül nem sok esélyed lesz...



Egy másik nagy hangon beharangozott újítás az ingatlanok megvételének lehetősége. Ez működik, szó se róla, csak éppen kiegyensúlyozatlanul. Ha megveszünk egy épületet – ezek listája a boltoktól a kocsmákig, a leglepusztultabb kunyhótól a prológban látott kastélyig terjed –, akkor beállíthatjuk a nyereség vagy a lakbér mértékét, és onnantól kezdve jó sűrűn kapjuk a bevételt. Ha kikapcsoljuk a gépet, a lakók továbbra is fizetnek, így gyakorlatilag ez egy folyamatos pénzforrást jelent, amivel még több épületet vehetünk, ami még inkább felgyorsítja a dolgokat. Most már ott tartok, hogy a mindenkit végsőkig kizsigerelő gonosz karakterem minden fizetésnél húszezer aranyat vág zsebre, amivel már semmit nem tud kezdeni. Merthogy a pénz gyakorlatilag semmit nem ér a Fable 2 világában. A fegyverek között nincsenek igazán tápos darabok, a varázsfegyverek például mindig gyengébbek, mint egy jó minőségű kard, amibe ráadásul még tehetünk két különleges képességet adó (mondjuk tűzsebzés vagy arany minden gyilkolás után) drágakövet is.

Az én végigjátszásom alatt (pedig 40 óra volt) semmi programhibával nem találkoztam, de Liquid és Wilson is teleportáló karakterekről, eltűnő pályáról meséltek, ráadásul egy küldetésben el lehet barmolni a továbbjutást is – mondjuk utóbbira már kész a netről leszedhető javítás. Nekem sokkal nagyobb felháborodást okozott, hogy a játék milyen könnyű. Gyakorlatilag az alap karddal és a villámvarázslattal végig lehet vinni, és annyi feltámasztó ital van a játékban, hogy akkor is mindig lesz nálunk pár, ha a boltban sosem veszünk. Nem ártott volna egy nehéz fokozat...

De nem akarom morgással befejezni, mert azt a játék hibái ellenére sem érdemli meg. Ezért essen szó a magyarításról, amely parádésan jól sikerült. Nem tudom, ki volt az a zseni, aki fordította, lektorálta, de megemelem előtte a kalapom. És nem is csak azért, mert hozzák ezt a kissé régies, kissé meseszerű stílust, de az egész játékot átható angol humort is egy az egyben sikerült átültetni. Legyen szó a dicséretünkre eldalolt versekről, vagy a hahotáztatóan vicces tárgyleírásokról (komolyan: ha le vagy törve, csak olvasgasd át a tárgyak, könyvek, frizurák leírását, és be fogsz vizelni a röhögéstől), mindent hiánytalanul megkapunk, plusz néhány magyar szóviccet is beletettek – a kedvencem a Por-tói bor volt.

Nálam így is az év egyik leghangulatosabb játéka, egy kihagyhatatlan alkotás, amely rengeteget fejlődött az első rész óta. Csak az dühít kicsit, hogy viszonylag könnyedén még sokkal jobb is lehetett volna! ■

MÁSVÉLEMÉNY

WILSON IS MEGMONDJA

Grath-tel ellentétben engem nem szippantott magába a Fable 2: számomra úgy tűnik, mintha Molyneux végre összeszedte volna az ötleteit, de nem tudta azt egy egészet alkotó játékba önteni. Kissé jellegtelen, kissé sivár és sosem jut el arra a pontra, ahol felül tudná múlni a pazar első részt. Túl sablonos és túlságosan sivár a történet ahhoz, hogy kitöltse az amúgy remek harcok közötti időt. Talán majd a harmadik rész!

576	értékelés
720p / 1080i, dd 5.1	
grafika	4/5
játszhatóság	5/5
szavatosság	5/5
zene/hang	4/5

Minden tekintetben jobb, mint elődje, de még ez sem elég a tökéletességhez. Viszont humora, bája lehengerlő, és ez többet ér minden másnál.

grath **9.0**

SIKERJÁTÉKOK A LEGJOBB ÁRON! **TS** A LEGÚJABB PC-S JÁTÉKSOROZAT!



AJÁNLOTT FOGYASZTÓI ÁR **3990** Ft
CD PROJEKT

A TOPSELLER sorozatban a következő játékokat találod:

Bionic Commando: Rearmed • Colin McRae: DIRT • Conflict Denied Ops • Empire Earth III • F.E.A.R. Gold • F.E.A.R. Perseus Mandate • GTR Evolution • Hitman Triple Pack • Kane & Lynch: Dead Men • Overlord • Race 07 • Timeshift • Turning Point: Fall of Liberty



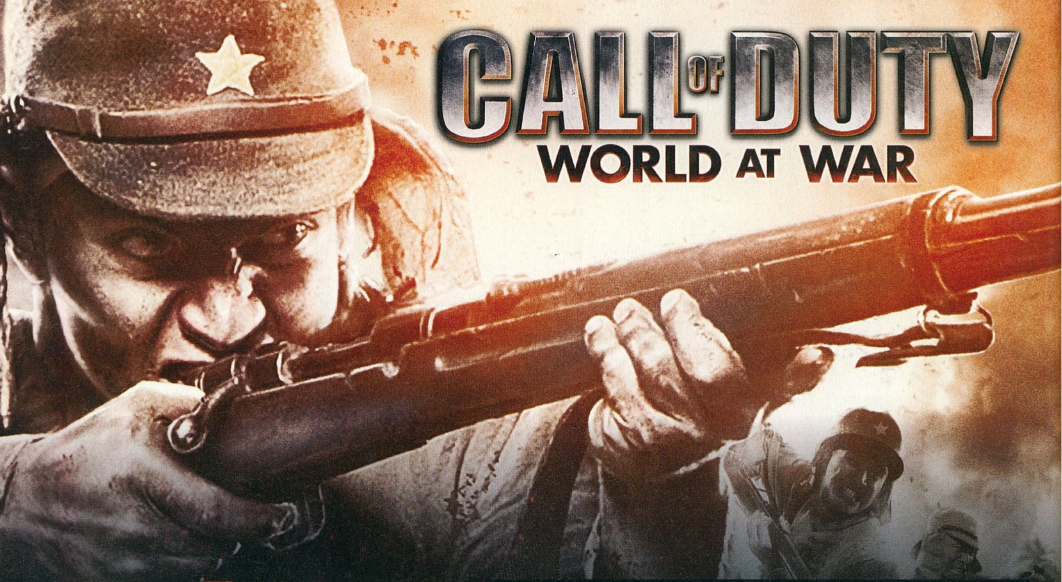
AJÁNLOTT FOGYASZTÓI ÁR **1990** Ft
CD PROJEKT

A LEGJOBB VÁLASZTÁS SOROZAT TÖBBI TAGJA:
A Spiderwick Krónikák • Caesar IV • Deus Ex: Invisible War • Empire Earth III Gold • Hitman: Contracts • Hitman: Silent Assassin • Hospital Tycoon • Ice Age 2: The Meltdown • Just Cause • Microsoft Combat Flight Simulator 3 • Operation Flashpoint Gold • Project I.G.I-2: Covert Strike • Rise & Fall: Civilizations at War • Rise of Nations: Rise of Legends • Soldiers: Heroes of World War II • SWAT4 Gold • Tony Hawk's American Wasteland • True Crime: New York City

NYEREMÉNYJÁTÉK!!!
Nyerj a Legjobb Választás sorozattal, és utazz el 3 barátoddal egy választott **európai koncertre**, vagy nyerd meg havonta a **Caprine** bringák vagy a **Zone-3** babzsákok egyikét.
www.legjobbvalasztas.hu
A nyereményjáték 2008. december 31-ig tart.

LEGJOBB VÁLASZTÁS

WWW.LEGJOBBVALASZTAS.HU



adatlap

fejlesztő **treyarch**
kiadó **activision**
platform **ps3, x360, pc**
megjelenés **nov. 14.**
multiplayer **2-16**

ALAPOZÓ Mivel az előző részt gyakorlatilag mindenki ismeri, elég talán azt mondani, hogy ez egy igen-igen hasonló játék, csak éppen a második világháborúban. Náci zombikkal.

A Call of Duty 4 után a sorozat következő részét elkészíteni nem egy hálás feladat. Főképp nem a Treyarch-nak, akik anno ugyanezt tették meg a Call of Duty 2-t követően, és hát mondjuk ki, ott bakot lőttek. Nem volt ócska játék a hármas sorszámú rész, de messze nem tudta megismételni elődje sikerét. Mindezek után várható volt, hogy a nép, a CoD4 tízmilliós rajongótábora nem enyhe rosszallással fogadta a fejlesztőváltást. Hát még amikor kiderült, hogy ismét visszatérünk a második világháborúba a jól bevált modern harcok világából – na akkor elszabadult a pokol. Nekem nagyon szimpatikus volt a Treyarch hozzáállása: ők szerényen csak annyit mondtak, hogy – oké, de higgyétek el, kidolgozzuk a belünket is, és higgyétek el, hogy ez jobb lesz, mint a CoD 3. És lőn, igazat mondtak!



A játék természetesen továbbra is agyonscriptelt, de ez igen jót tesz neki

DZSUNGELJÁRÁS

A Treyarch körülbelül a száznegyvenhetedik világháborús játékot készítette el, de így is volt erejük új dolgokat kitalálni, megvalósítani. Ilyen például a játék hangulata: itt a háború nem egy vidám össznépi találkozó, ahol néhány embert ugyan – szigorúan vér nélkül! – megölnek, de azért mindenki vigyáz a fair playre és a résztvevőktől teljesen messze áll az elállatiasodott gonoszság. Na, jelentem, ennek vége – az itt bemutatott háború egy mocskos, undorító, aljas és kaotikus élethalálharc. Nincs kedvesség, nincs megbocsátás, nincs menekvés. Itt csak az számít, hogy te megúszd élve, a másik pedig ne – és minden más megengedett.

Hogy ezt miként is valósították meg? Például az átvezető jelenetekkel. És nem is kizárólag csak az ultrajól kialakított pályafelvezető videókról beszélek, ahol valódi filmek és renderek, statisztikai adatok és térképek keringenek egy őrült, de őrületesen jó forgatókönyv mentén, pedig ezek is jócskán hozzájárulnak a hangulathoz (annyira jól vannak összerakva, hogy nekem a Bond-filmek mindig stílusos bevezetői jutottak eszembe – csak itt még mondanivalójuk, kis túlzással sztorijuk is van). Nem, maga a játék adja át a kegyetlenséget. Vegyük csak az első pálya első pillanatait: hősünk egy mocskos bambuszkunyhó padlóján megkötözve fekszik, egy bajtársát pedig a japánok hallgatják ki. Nem finoman, nem ütögetve – előbb égő csikket nyomnak el az arcán (szemén?), majd nemes egyszerűséggel elvágják a torkát. Ránk is sor kerülne, de szerencsére megjönnek a haverok, és együtt nekikezdünk a Makin atoll meghódításának. Ez a kis jelenet nem csak öncélú kegyetlenkedés, nem csak a „vérpistikék" lelkesedését hivatott kiváltani – nem, ez mindenkiből előcsalogatja a bosszúvágyat, így ha belegondolunk, hogy ilyesmi tényleg történt hatvanegynéhány évvel ezelőtt (mindkét oldalon amúgy, nincs itt amerikai jólfésült úriember, ezt később megtapasztaljuk), kétszeres erővel vesszük fel a küzdelmet a japánok ellen.

A japánokat pedig nem kell sajnálni. Adj nekik egy aprócska korallszigetet két fával meg egy kis fűvel, és százak bújnak el úgy, hogy csak akkor pillantod meg őket, amikor hirtelen felugorva és a földre döntve a szuronyukat a torkod, szemed felé toldják,







üvöltve a banzai-t az arcodba. (Ilyenkor még megúszhatod, ha elég hamar kattintasz a jobb karral – ekkor késedet az ő torkába vágva szabadulhatsz meg). Máshol nem a talajt kell „szkennelned”, hanem kis túlzással az eget: merthogy a japán mesterlövészek élvezettel gallyaznak fel a pálmafák tetejére – csak azért, hogy pár találat után lebucskázzanak (kötéllel rögzítik magukat, így elég bizarr látvány, ahogy csata után akár négyöt hulla is lóg, lengedezik a fákról…).

De eleget beszéltem a japánok gonosz taktikáiról – essen szó most az amerikaiak által használt, szerintem nem egészen tisztességes (de mint fent is mondtam, a háború, az igazi háború sok mindenről szól, de a tisztességről egész biztosan nem) harcmodorról. Lángszóró. Forró napalm, amint belemar a húsba, a fába. Zárt bunkerben a befújásunk következtében összeégő, üvöltöző katonák – nem vidám látvány, gondolat, na. Beígérték, hogy a tűz majd agresszívan terjed, hogy ez lesz majd az etalon – na ez volt az a tipikus marketingduma, amiből minden játéknál elszór néhányat a híréhes kiadó.

A játék legvidámabb pillanatait a zombik elleni kooperatív mód okozza.

TÉL ANYÁCSKA

De essen szó a másik hadjáratról is, ahol a Vörös Hadsereg egy tagjaként kell Sztálingrád ostromától Berlinig jutnunk. Előbbi szintén brutálisan kezdődik, hisz egy csapat halott közepén felébredve csöppenünk a játékba, és épphogy megússzuk a tisztogató, a még haldoklókat is kivégző németek látogatását. Innentől kezdve egy idős katona, Reznov utasításait kell követnünk – ami többek között egy pokolian nehéz mesterlövész-párbaj lezavarását jelenti. Ezt követően lesz itt minden a náci tábornok lelövésétől (széljárásra itt nem kell ügyelni) a tankirtáson át a lövészárok-harcig.

A World at War tehát klasszikus Call of Duty epizód lett: nincs pihenés, nincs üresjárat, hanem csak tömény akció minden pillanatban. Egyszer egy égő falu közepén irtod a japánokat, a következő pillanatban pedig már molotov-koktélokat hajigálsz a német gépágyú-állásokra. Egyszer lopakodunk az esőerdőben, aztán tankon utazva szedegetjük le a menekülőket.



A tűzzel játszani nem szabad, mert mint a mellékelt ábra is mutatja, arra bizony rá lehet faragni…

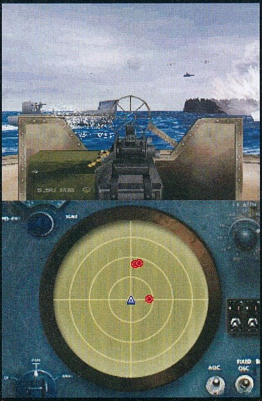
A változatosság tehát hatalmas, de valahogy mégsem stimmel valami. Itt látszik meg, hogy a Treyarch azért nem az Infinity Ward. Ugyan erejükön felül teljesítettek, sikerült egy pergős, izgalmas, és legfőképpen hangulatos játékot összehozniuk, de az örökkévalósághoz ez azért nem elég. Ha visszagondolsz a CoD4-re, eszedbe jut a mesterlövészes pálya, az AC-130 óriásrepülőből megejtett lövöldözés, a küzdelem a rakétasilónál meg lent a bunkerben. Itt meg… semmi, összefolynak a dolgok. Nem azt mondom, hogy rosszak lennének a pályák, de semmi igazán emlékezetes nincs bennük – igaz, a lángszórós lövészárok-harc jó ötlet, meg a kétéltű repülő fedélzetéről lezavart gyakás nem rosszak, de sosincs olyan, hogy tátott szájjal nézed a tévét, mert valami olyat látsz, amit még sosem azelőtt.

FEDEZÉKHARC

Bár természetesen nem ment át Gears of Warba a játék, a fedezékek használata életfontosságú. Magasabb nehézségi szinteken már nem maradunk életben, ha nem ládák, hordók mögött, vagy egy házfalnál







Sajnos ezt még nem tudtuk kipróbálni, pedig az aknák hatástalanítása, kanyarodás az érintőképernyővel megy majd. Ráadásul lesz online multiplayer is!

DS-en is Call of Duty





húzzuk meg magunkat, akkor csak pár pillanatig maradunk életben. Igaz, a mai játékoknál már elvárás lenne, hogy mondjuk egy gránát szétrobbantson egy hordót, de egye fene, ezegyszer még elviseltem.

Érdekes húzás, hogy néhány pályán mi választhatjuk meg, merre menjünk – és ez is leginkább a Gears of Wart idéző húzás. Már csak azért is, mert a sorozatban először a World at War kínál teljes kooperatív-módot. Igaz, így még könnyebb a játék – márpedig amúgy sem lesz vele nehéz dolgunk; én hardened nehézségi fokozaton az első pálya után rögtön megkaptam az elhalálozás nélkül teljesített pályáért járó trófeát (igen, alapból támogatja a PS3-as verzió is ezeket). Kooperatív-módban tehát sok gondunk legfeljebb veterán fokozaton lesz, mert amúgy elég nagyok, szélesek, nyitottak az ütközetek helyszínei ahhoz, hogy ide-oda kommandózzunk, egymást fedezzük, oldalba támadjuk az ellenfeleket. Nem árt, ha a Brothers in Arms végigjátszása után állunk neki a programnak, mert az ott tanultakat itt kiválóan lehet hasznosítani.



A játék nyitójelenete az egyik legdurvább, amit valaha játékban láttunk

ZOMBIK MINDENÜTT

A játéktörténelem egyik legjobb, legélvezetesebb bónuszát a World at War rejti: ezt az egyjátékos-mód megnyitása után kapjuk meg, és egy különleges kooperatív élményről van szó, mely leginkább a Gears of War 2-ben debütáló Horda-módhoz hasonlítható. Igaz, itt sokkal humorosabb formában kapjuk meg ezt: négyen kell megvédenünk egy kis házat, egy kis bázist, méghozzá – készülj fel! – a tömegesen támadó zombinácik seregétől. Abszolút nem illik ez ebbe a háborút teljes komolysággal



Természetesen egy repülős-lövöldözős küldetés is kellett a programba







Legyen szó egy atollról vagy a Harmadik Birodalom fővárosáról, a tempó hatalmas!

kezelő játékba, de ez is hozzájárul ahhoz, hogy mindenki ki akarja majd próbálni. Ritka nagy élmény vadul üvöltve, szakadt SS-egyenruhás élőhalottakat szuronyozva küzdeni! Hosszú órákat lehet beleölni ebbe a játékmódba, amely annyiban is többet tud a szimpla kooperatív módnál, hogy sokkal pergősebb ritmusú, ráadásul mint mondtam, itt négyen szállhatunk szembe az ellenfelekkel. Remélem a sorozat megtartja e kiváló szokását, hogy valami humoros extrával kedveskedik a végigjátszóinak – a Call of Duty 4 „Benny Hill" módjánál pedig ez ráadásul sokkal tartalmasabb is.

És ha már többjátékos-mód, hát természetesen ott van a CoD4-ben már megszokott, csapatunkára és fejlődésre épülő rendszer is. Gyakorlatilag ugyanazt a rendszert kapjuk meg, ugyanazokkal a játékmódokkal és még a megnyitható különleges képességek, a perkek listája is sok hasonlóságot mutat az előddel. Ez persze egyáltalán nem baj, hiszen a CoD 4 méltán vált legendává, méltán játsszák a mai napig milliószám – és talán meg is haladta volna a Treyarch erejét, ha valami forradalmit akartak volna még beiktatni ebbe a rendszerbe. Az sem mondható azért, hogy nem próbálkoztak, hisz néhány pályán elérhetőek a járművek is, ami azért eléggé átalakítja az erőviszonyokat. Ugyan még hosszú órákat, napokat kell beleölnünk ebbe a lehetőségbe, mielőtt tényleg kiismerjük minden porcikáját, de az már most látszik, hogy a járművekre ráfér egy kis erősítés, mert egyelőre majd minden karakter képes viszonylag könnyen kivégezni ezeket. A világháborús környezet azért más tempót, más ritmust és főleg más hangulatot hoz a multimeccsekbe – igen szórakoztató dolog például a hét ölés után „idézhető" farkaskutyákat az ellenfelek nyomába ereszteni…

A Treyarch mindent megtett, de látszik, hogy az Infinity Ward azért egy sokkal tehetségesebb stúdió.

CALL OF DUTY 4.5

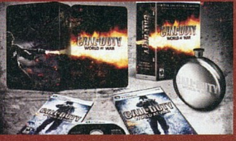
Mivel a játék a Call of Duty 4 motorját és egyéb megoldásait használja, gyakorlatilag ugyanarra a kezelésre, sebességre, érzésre kell számítani. Ugyanúgy itt van a gyors ki-be zoomolással előhozható automata célzás, és a közelharci támadás is ugyanolyan halálos. A grafika mindhárom platformon nagyjából ugyanolyan, bár PS3-on mintha a tűz gyengébben nézne ki, mint a másik két gépen. Ezen felül azonban nagy eltéréseket nem találtam, szóval csak a pályatervezők fejét lehetne megmosni, hogy nem sikerült olyan hangulatos tájakat kreálniuk, mint a Call of Duty 4-en melózó kollégáknak. Igaz, a dzsungelek és a lerombolt Berlin hatalmas kontrasztot jelentenek, de valahogy sikerült mégis kicsit jellegtelen tájakat, pályákat kreálni – az orosz ellentámadás szintjei például akár ugyanígy elmehettek volna a Call of Duty 3 megfelelő kampányában is.

A szinkron díjat érdemel, már csak azért is, mert az amerikai kampányban nem más a főnökünk, mint Jack Bauer. Azaz Kiefer Sutherland, akinek a hangja több, mint zseniális – ráadásul mellette Gary Oldman a másik tiszt! Zenék terén újítottak, néhol ugyan a jól megszokott nagyzenekari, drámai darabok szólalnak meg, másutt viszont kicsit átmentek elektróba. Nem zavaró a dolog, sőt, és a Fable 2-ben is élveztem ezt (igaz, ezzel egyedül voltam a szerkesztőségben) a modernebb megoldást. És ha már a technológia részleteknél tartunk, hát a netkód ugyanolyan penge, mint a már ezredszer idézett Call of Duty 4-ben.

Én maximálisan elégedett vagyok a játékkal. Nem mondom, hogy nem lehetett volna jobb, nem mondom, hogy ebből is akkora klasszikus lesz, mint a tízmilliós eladásokat is elérő elődjéből – de a Treyarch bebizonyította, hogy igenis tudnak igazán jót alkotni, ha megkapják rá a megfelelő időt és támogatást. Ráadásul a játéknak most még durvább akcióközegben kell helyt állnia, hisz akármelyik platformot nézzük, sok komoly kihívója (GoW 2, Resistance 2, Crysis Warhead) – és még ennek ellenére is azt mondom, hogy megvan a helye a polcon, és hogy sokat fog pörögni a gépemben. Mert olyan nincs, hogy egy Call of Dutyban ne töltsek el hosszú-hosszú órákat a Veterán nehézségi fokozat meghódításával… ■

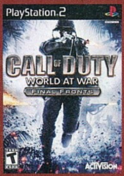
Gyűjtőknek

A gyűjtői kiadás csak PC-re és X360-ra lesz elérhető, a legnagyobb extrája egy fémkulacs lesz – e mellett csak játékbeli könnyítéseket kapunk, no meg eltérő színnel lesz kiírva a nevünk a multiplayer meccseken. Gyanúnk szerint ez közellenséggé kinevezéssel jár együtt…

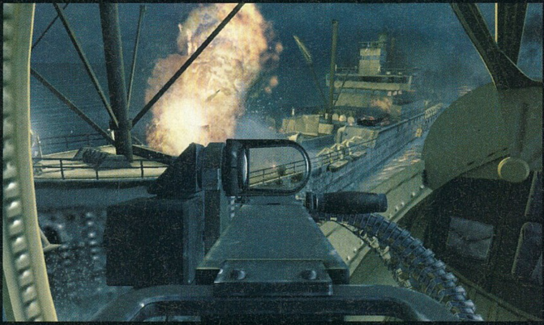


Végső frontok

A játéknak készül PS2-es változata is, mégpedig a Rebellion csapatánál. Ez a World at War alcímet megtoldja még a Final Fronts utócímmel is, de persze ennél sokkal fontosabb, hogy teljesen eltérő



pályákat kapunk, mint mondjuk a PS3-as testvérhez. Igaz, itt is van Csendes-óceáni meg oroszos front, de a pályák egyrészt jócskán átalakításra kerültek, másrészt pedig kapunk egy harmadik kampányt is, brit katonák főszereplésével. Kooperatív-mód nem lesz, az online játékról pedig még nem nyilatkozott a kiadó.



576 értékelés

720p / 1080i, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika	■	■	■	■	
játszhatóság	■	■	■	■	■
szavatosság	■	■	■	■	■
zene/hang	■	■	■	■	■

Nem sikerült überelni a Call of Duty 4-et, de így is az őszi szezon egyik legjobb akciójátékát sikerült összeállítaniuk a fiúknak. A nácizombis kooperatív rész pedig egyenesen kötelező!

grath **9.0**

EGYMÁSNAK ERESZTETTÜK A KÉT FOCISZIMULÁTORT. VAJON KI GYŐZÖTT?

FIFA 09 V



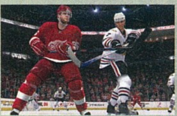
adatlap
fejlesztő **ea canada**
kiadó **ea**
platform **ps3, x360**
megjelenés **okt. 03.**
multiplayer **2-20**
magyarítás **szinkron**

NHL 09

Az NHL 09 is azon kanadai stúdióban készült, mint a FIFA, és ez meg is látszik rajta: pompás lett. Ebben is van Be a Pro játékmód, ahol ráadásul a hoki magasabb tempójához igazodva lecserélésünk alatt a kispadról nézelődhetünk. Nekem (Grath) ez a játékmód még jobban is tetszett, mint a



FIFA-ban szereplő társa; valahogy jobban éreztem, hogy mit vár az edző, ráadásul a kisebb pálya miatt minden poszton izgalmas, pörgős élményben volt részem (valljuk meg, a hátvédkedés a FIFA-ban nem a legadrenalindúsabb foglalatosság a világon). Gyönyörű és izgalmas – ha lenne rajta magyar szinkron is, kihagyhatatlan játék lenne.



Tavaly nagy átalakulásnak lehettünk szemtanúi: a korábban a rókabőrök rókabőrjének tekintett FIFA-széria megrázta magát, a minden igazi fociszerető által pedig jobban kedvelt Pro Evo meg mintha letargiába került volna. Idén mindenki ígérgetett, forradalmi átalakulásokat és hatalmas javulásokat vizionálva. Persze csak a szavaknak mi nem hiszünk, így egymásnak eresztettük a két játékot. A teszt éppen ezért kissé talán szokatlan lesz, hisz tesztelőink nem külön-külön, hanem beszélgetve értékelik a játékot.

Grath Kezdjük rögtön a feketelevessel: szerintem a Pro Evót készítő csapat megint elaludt, és bár a játékmenettel továbbra sincs oltári nagy baj, ezúttal a FIFA minden téren állva hagyta riválisát.

B.(ixbite) Igen, egyetértek, habár azt tegyük hozzá, hogy a Pro Evónak olyan látványos megújulásra nem is volt szüksége, minekután a korábbi években rendre alázta a FIFA-t. A grafikát is dicsérted; ami elsőre feltűnik a két játék között, hogy a FIFA látványra élethűbb, a játékosok mozgása és fizimiskájuk is közelebb áll a valósághoz, de ebből a szempontból egyik játéknak sincs szégyenkeznivalója. Az igazi különbséget én továbbra is a játékmenetben látom. A FIFA ebben nagyot lépett előre.

Grath Igen, itt nekem egyrészt a labda viselkedésének megváltozása, élethűbb mozgása tűnt fel, illetve végre az, hogy a taktikai tervezgetéseknek van érezhető hatása. Nyilván eddig is lehetett támadóbb szellemre kapcsolni, de most már minden játékos pozícióját, mozgását egyenként állíthatjuk, külön támadásnál és védekezésnél. Viszont az EA által nagy dérrel-dúrral beharangozott „most már minden játékosnak van súlya, lendülete" újítás nem akkora fegyvertény. Nem, mintha nem működne, mert tényleg az ütközéseknél a gyorsabb, nagyobb játékos ledönti a másikat, esetleg együtt esnek el, hanem azért, mert ugyanezt tudja szép csendben a Pro Evo is.

B.(ixbite) A FIFA alapjáratón jóval könnyebb, játékosbarátabb, a kezelőfelülettől a játékmenetig minden. A FIFA „kényeztetése" után a PES olyan, mintha egy fapados járatra szállnál át. Ellenben kicsit védenem kell a Pro Evót; ennek a játéknak a pozitívumai inkább hosszabb távon jönnek elő. Gondolok itt arra, hogy ahol ennek a játéknak lehetősége van rá, 10-ből 10-szer meg fog verni. Ezt nincs mese, meg kell tanulni, az irányítás apró trükkjeitől a csapatmozgatásig mindent. A FIFA ebből a szempontból jobban kedvez a kevésbé elkötelezett játékosnak is. Persze a rásegítések kikapcsolásával már ugyanott tartasz. A FIFA érdemei mindazonáltal továbbra is a teljeskörű licenc és a magyar szinkron (mondjuk az angol hangot azért rajta hagyhatták volna a lemezen). Ezenkívül ott van az erőnléti frissítés opció, mellyel a neten keresztül a szezonhoz igazított játékos változásokat érhetjük el.

Grath Egyébként nem tudom, hogy voltál vele, de engem idén kicsit jobban idegesített a szinkron, mint mondjuk tavaly. Egyrészt Faragóék kicsit átmentek Palik-jellegű „viccelődésbe", és ez nagyon nem áll nekik jól, másrészt pedig néhány dolog mintha rosszul lenne bedrótozva, rúgásnál fejelést mond, kapufánál mellét, gyönyörű bombagólnál meg bizarrságot említ. És ha még egyszer meghallom, hogy „csoda – kapus a neved", valamit nagyon csúnyát teszek. Az Adidas-szponzorálású élő frissítés, amit említettél, viszont telitalálat, baromi jó dolog, hogy hétvégéken látom, hogy mi volt az angol bajnokság meccseinek eredménye (hat nagy liga közül egynek a frissítése ingyenes, a többiért pengetni kell).

B.(ixbite) Valóban, Hajdú B. önmagától meglehetősen szokatlan stílust vett fel, rendre ugratja kollegáját, az ezúttal is háttérszerepet betöltő Faragó Richárdot. Eddig jobbára a FIFA-ról beszélgettünk, pár szót ejtenék a Pro Evóról is, amely bár nem változott sokat, azért rendelkezik jópár erénnyel. Kezdésnek ott a Bajnokok Ligája licenc, ami csak a Pro Evo sajátja, sőt már-már úgy tűnik, ez a játék tartalmi része. A Become A Legend pedig egy nagyon jó és tartalmas karrier mód, hasonló a FIFA Be A Pro-jához. Az eddigiek szellemében annyiban különbözik a kettő egymástól, hogy míg a FIFA jobban vezeti a kezed, míg tökéletes futballistát nem farag belőled, addig a Pro Evo inkább a klubok közötti rivalizálásra, és feljutásra koncentrál. Nehezen tudnék dönteni, a kettő közül melyik felel meg jobban az igényeimnek; én mindkettőbe súlyos napokat, órákat tudok, fogok beleölni. A Be A Prót többen is lehet űzni, egy komplett csapatrészt kiállítva ezzel. És ezzel el is jutottunk a multiplayer részhez, mely mindkét játék igazi sava-borsát adja.

Grath Itt kettős a véleményem, mert egy gépen játszva, a gép ellen küzdve nálam még mindig a Pro Evo az etalon. Próbálunk megküzdeni a géppel, és meccsről meccsre



576 **értékelés**

720p / 1080i, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

Idén a FIFA minden korábbinál többet fejlődött, szinte emberfeletti, hogy a kanadai fejlesztők mennyivel teljesebb csomagot állítottak össze, mint tavaly.

b.(ixbite) – grath **9.0**



S PES 2009

érezhető a javulás, ahogy az eltérő csapatok ereje is. Eleinte a felezővonalon sem tud átmenni az ember, aztán belövi az első gólt, kiharcolja az első győzelmet, és az a pillanat mindennél többet ér. Ezzel szemben az EA az online játéktérre koncentrált, és ott hajtott végre hihetetlen dolgokat. Ilyen például a 10 vs 10 focimeccs – még tavaly sem hitte senki, hogy ez nem üres ígéret. És ami még meglepőbb, az emberek igyekszenek tudatosan játszani, és nem az van, mint amitől féltem, hogy mind a húsz ember a labdát kergeti, és hatalmas grundfoci kerekedik. Amikor én játszottam, mindenki próbált a saját pozíciójához ragaszkodni – persze néha az embert elkapja a hév, és megpróbál balhátvéddel is gólt rúgni, de általában a többiek kihúzzák a pácból.

B.(ixbite) A FIFA netes élményeikől én is tudnék mesélni. Fantasztikus, és ez a 10 vs 10 lehetőség, egészen új dimenzióba röpíti a focis játékokat. El lehet képzelni, hogy az ember hazamegy, és az online haverokkal a megbeszélt időpontban indul a focimeccs; ez olyan élmény, amit semmilyen más offline multi nem tud pótolni, amíg nincs lehetőség egyszerre 10 kontrollert csatlakoztatni a géphez. Az elején persze megfigyelhető az a jelenség, hogy mindenki csak a lövöldözéssel van elfoglalva, de amint komolyodik a tét, azért minden ember igyekszik csapatjátékot játszani. A nem rögzített pozíciók miatt ugyan némi kavarodás előfordulhat, de a nyilak nagy segítségedre vannak a helyezkedést illetően, és hát végül is az egész nem vérre megy. Ma már nem is igazi sportjáték, ahol nem tudsz online ligába bekapcsolódni – a



FIFA azonban még ennél is továbbment, és ezúttal saját klubot hozhatsz létre, melybe tetszőleges játékosokat hívhatsz a világ minden tájáról. Kétségtelen: jó pár évnyi agónia után a sportjátékok újra erőteljesen képviselik az innovációt.

Grath Igen, ez mindenképpen így van. Remélhetőleg a Konaminál is felismerik ezt, mert hiába világbajnok a PES játékmenete, még visszafogottan is azt kell mondanom, hogy a FIFA már majdnem ugyanott van – minden más tekintetben pedig már rég maguk mögött hagyták a japánokat. A FIFA-ban például nagyon élveztem a menedzser-módot, ahol sok-sok évadon keresztül lehet edzőt alakítani. Főként akkor érdekes amúgy a dolog, ha nem egy szupercsapattal indulunk, hanem mondjuk egy olyannal, ahol csak annyi a cél eleinte, hogy maradjunk bent az első osztályban. Nekem hatalmas élmény volt tehetségkutatókat kiküldeni, állítgatni a jegyárat, olvasni a rólam szóló újsághíreket, a nekem szóló emaileket.

B.(ixbite) A Pro Evo menedzsermódja is lényegében abban szenved, mint az egész játék. Változtatások itt-ott, de valahogy azt a teljes körű élményt nem kapod meg, mint a FIFA-ban. Mielőtt úgy tűnne, hogy lehúzom a játékot, erről szó sincs, és a tavalyi változatnál az idei Pro Evo egyértelműen jobb, és továbbra is egy jó focis játék. Viszont továbbra sincs meg minden klub licence, a neten játszók száma limitált, a legfrissebb átigazolásokkal kapcsolatban nem elég éber (Baptista még a Realnál van, Berbatov sincs még a MU-nál), az animációkat már mind láttuk… Ha valamit ki kéne emelnem a játékból, az a már említett Become A Legend mód, ami még talán picit jobban is sikerült a Be A Prónál. Nagyon tetszett pl. hogy a kommentátor a nevünkön szólít, egy előre megadott listából persze. Az operátor is jobb, mert itt van lehetőség rá, hogy a kamera egész végig a játékos mögött legyen, míg a FIFA-ban elég sokat bajlódtam vele, hogy egy használható kameraállásra leljek. Összességében realisztikusabbnak tűnt ez a játékrész, mint a konkurenciánál, noha az általad említett újságcikkeket én is nagyon élveztem.



Grath Akkor azt hiszem egyet is értünk: mindkét játék jó, mindkét játék jó focit kínál, egyikben sem fog csalódni a vásárló. A FIFA kicsit könnyebben kitanulható, a Pro Evoban több idő kell az eredményhez – de egészében a FIFA sokkal teljesebb csomag. Több online lehetőség, több valódi elem, több játékmód – és mindez magyarul.

B.(ixbite) Pontosan így van, és aki a PES-sorozaton nőtt fel, annak sincs különösebb oka a váltásra, és biztos vagyok benne, hogy elégedett lesz a játék tavalyhoz képest felmutatott javulásával. Hiszen a linceceké már régi ügy, nyilván hozzászokott a vásárló, hogy mindent magának kell átszerkesztenie. A FIFA-rajongók azonban valódi ünnep elé nézhetnek, hisz ha ugyanazt megkapom tőle, és mellette színesebb, szagosabb, és ilyen online lehetőségek vannak benne, akkor én bizony elcsábulok. És mondom mindezt úgy, hogy én éveken át inkább Pro Evós voltam, és kicsit még mindig a PES felé húz a szívem. Emlékszem még a FIFA korai betegségeire, de azok most már a múlté. A jelen pedig a dögösebb megjelenés, fejlettebb grafika, jó AI, és netes multi. És említettem már, hogy milyen fantasztikus zenéi vannak? Úgy is mondhatnám, megadja az alaphangot. ■

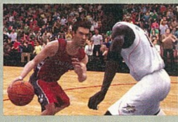


adatlap

fejlesztő **konami**
kiadó **konami**
platform **ps3, x360, pc**
megjelenés **okt. 17.**
multiplayer **2-4**

NBA Live 09

Az NBA Live idei legnagyobb újítása a Dynamic DNA névre keresztelt alprogram, amely most már elvileg teljesen szimulálja a valós NBA-játékosok változó hangulatát, formáját. Meg kell vallanunk, ezt a gyakorlatban annyira nem érezzük – bár ebben biztosan az is közrejátszik,



hogy nem nyomtunk le vele egy egész évadot; nemhogy egy harminc éves teljes karriermódot. Igaz, a játékosok néha hirtelen befordulnak, de ezt forradalminak nem neveznénk. Mindenesetre az amerikai vélemények szerint A 2008-as kosárlabda-szimulátor az NBA 2K9, de ez következő számunkban, a tesztnél számunkra is ki fog derülni.



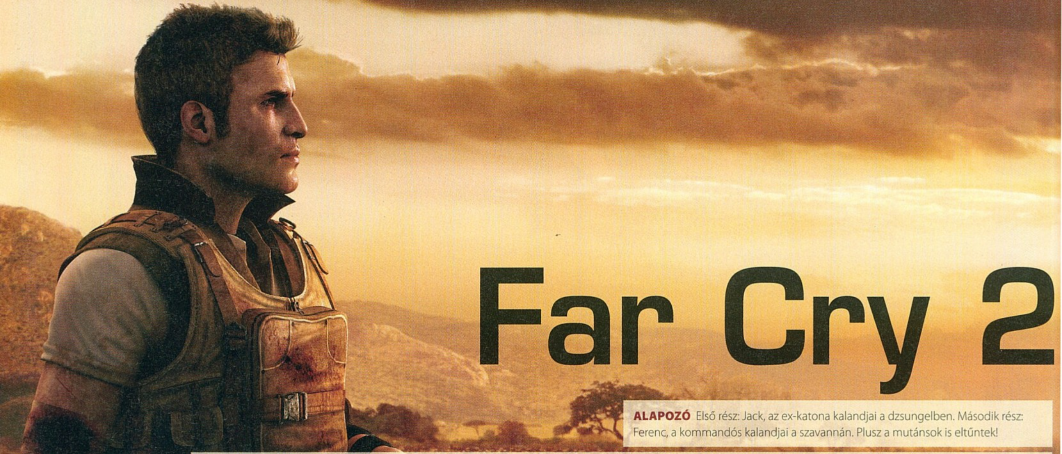
576 értékelés

720p / 1080i, dd 5.1

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

A PES továbbra is játékmenetével hódít – de minden más téren alulmarad riválisával szemben. És ami még fenyegetőbb, már játékmenet terén sem vezetnek utcahosszal. Sőt…

b.(ixbite) – grath **8.5**



Far Cry 2

ALAPOZÓ Első rész: Jack, az ex-katona kalandjai a dzsungelben. Második rész: Ferenc, a kommandós kalandjai a szavannán. Plusz a mutánsok is eltűntek!

A Far Cry kacskaringós sorsú sorozat. A játék kezdetben nem is játéknak indult, a CryTek X-Isle demója a hármas Geforce videokártya-széria vizuális erényeit prezentálta egy őslényektől hemzsegő szigeten. A germán csapat erre a demóra, erre, az időközben CryEngine-re keresztelt motorra építette a tényleges játékot – a Far Cry első része 2004-ben jelent meg PC-re. Meghozzá sikerrel, a Far Cry szépen átugrotta az egymilliós értékesített példányszámot, még akkor is, ha a kritikai fogadtatás nem volt egyértelműen pozitív.

SIKEREK ÉS BUKÁSOK

Az első FC gyönyörű, és sok szempontból okos volt, a vizuális mágiával és az ellenfelek által alkalmazott, akkoriban kiemelkedően intelligensnek számító taktikákkal senkinek nem volt problémája. A sztorival és a körítéssel annál inkább, az egyszerű, de jól induló alaphelyzetet (Jack Carver ex-katona hajótörése és kalandjai egy trópusi szigeten) a játék felénél mutánsokkal és felesleges fantázia-elemekkel terhelték, az addig taktikus harc átment kaotikus lövöldözésbe, a csinos külső helyszíneket kevésbé csinos belső terek váltották fel. A Far Cryt kiadó (és a sorozat jogait megvásárló) Ubisoft becsülettel kicsavarta az FC-ből, amit ki lehetett belőle csavarni, készült belőle sikeres konzolverzió (Far Cry Instincts – nem port, hanem új játék, Xboxra), aztán ennek kevésbé sikeres folytatásai (Evolution Xboxra, Predator 360-ra), végül pedig a Nintendo Wii nyitókínálatát erősítő (gyengítő?) Far Cry Vengeance. A fenti folytatásokban két közös elem fedezhető fel: továbbra is Carver bennük a főhős, és egyiket sem a CryTek fejlesztette – az urak akkor már tovább léptek, és javában építették a következő játékukat, a Crysist. Tavaly a germán celluloid-hentes, Uwe Boll is lefutotta a maga alacsony költségvetésű körét a Far Cry-jal, a filmverzió szigetét egy lepukkant kanadai erdő domborította, a láthatóan fél óra alatt összedobott forgatókönyv pedig pont elég ostobaságot adott a C-kategóriás színészek szájába ahhoz, hogy a Far Cry mozi kizárólag tudatmódosult állapotban legyen élvezhető.



VALAMI ÚJ

Ezek után talán meglepő, hogy a Far Cry 2 azon ritka folytatások táborát gyarapítja, melyeknek a zsánert leszámítva semmi közük sincs az előzményhez. Viszontlátásra, trópusi sziget, viszontlátásra Jack Carver – a második felvonás a távoli Afrikában játszódik. A helyszín félig valós, félig fikció szüleménye, a Közép-Afrika számos, éhínségtől, különféle járványoktól és persze polgárháborútól sújtott országa szolgált modellül a Far Cry 2 pontosan soha nem megnevezett afrikai állama számára.

A helyzet itt is hasonló, a kormány romokban, két csoportosulás, a United Front for Liberation and Labour (UFLL) és az Alliance for Popular Resistance (APR) ugrik egymás torkának a hatalomért. Hősünk ebbe a szituációba csöppen bele – azaz dehogy csöppen, küldik, missziója van. A küldetés: nyakon csípni és eliminálni a titokzatos Sakált, a mindenre elszánt fegyverkereskedőt, aki jó pénzért cserébe mindkét oldalt felfegyverezte. A fentiekből talán kiderül, hogy a FC2 főszereplője ezúttal nem elkóborolt ex-katona, hanem igazi, tökös zsoldos. A játék elején kiválaszthatjuk, hogy pontosan kicsoda, a hazai játékosok gyaníthatóan a magyar származású Paul Ferencet találják majd szimpatikusnak a kilenc választható karakter közül. A választás egyébként a szó legszorosabb értelmében kozmetikai jellegű, a zsoldosokat az alkarjukra vésett tetováláson kívül semmi nem különbözteti meg egymástól – a ki nem választott nyolc nem-játszható karakterként szerepel majd a játékban.

Feri barátunk tehát megérkezik Afrikába, megtudja, hogy innen most már se ki, se be (az utolsó repülő a feje felett húz el), aztán







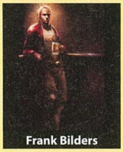
adatlap
fejlesztő **ubisoft montreal**
kiadó **ubisoft**
platform **ps3, x360, pc**
megjelenés **szept. 15.**
multiplayer **2-16**
magyarítás **felirat (pc)**

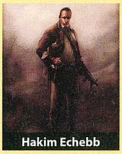
Barátok közt

A Far Cry 2-ben ritkán találkozhatsz barátokkal, így azt a keveset, amit a játék ad, bizony meg kell becsülni. A tizenkét zsoldost a játék során fokozatosan szabadíthatod ki, ők ezután bármikor a rendelkezésedre állnak. Leginkább missziókat adnak neked, de az igazán fontos funkciójuk a segítségnyújtás. Ha elhasalsz egy tűzharcban, és kellően jól viszonyban vagy egy cimborával – megcsináltál már számára küldetést – megjelenik, minimális mértékben felgyógyít, és arrébb vonszol.

Ők is kerülhetnek bajba, persze ilyenkor eldöntheted, hogy miként reagálsz: segítesz nekik, otthagyod őket, vagy brutális megoldásként egyszerűen golyót repítesz a fejükbe. Természetesen a sztoriban is lesz némi kis szerepük – de nem fogunk itt poénokat lelődözni, tessék mindent kideríteni...


Andre Hyppolite

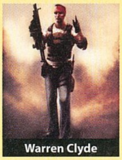

Frank Bilders


Hakim Echebb


Marty Alencar


Nasreen Davar


Paul Ferenc


Warren Clyde


Yosip Idromeno

gyorsan rosszul lesz, és lázálmából ébredve már a Sakál vigyorog a képébe. A fegyverkereskedő művelt főgonoszhoz méltóan idéz egy kicsi Nietzschét, aztán hagyná emberünket maláriában elpusztulni. Nem így történik, a helyiek kimenekítik Ferit, és vernek bele annyi életet, hogy hasznára legyen a helyi közösségnek, vagyis mindenféle küldetéseket tudjon teljesíteni az ellenérdekelt feleknek és gyakorlatilag bárkinek, aki erre szépen megkéri, vagy sokat fizet érte.

MÁSVÉLEMÉNY

SASA PANASZÁRADATA

A Far Cry 2 nálam egyértelműen az év legnagyobb csalódása! A gyönyörű képi világ és a nagyszerű ötletek (safehouse, fegyverek fejlesztése, térképhasználat) valahogy nem működnek együtt. Az AI borzalmas, a rettenetesen sok utazgatás teljesen megöli a hangulatot, kivégzi az addiktív játékmenetet, a feszültséget. Ugyancsak zavart, hogy mindenki ellenség és egyetlen település mellett sem tudok úgy elmenni, hogy ne kössenek belém!

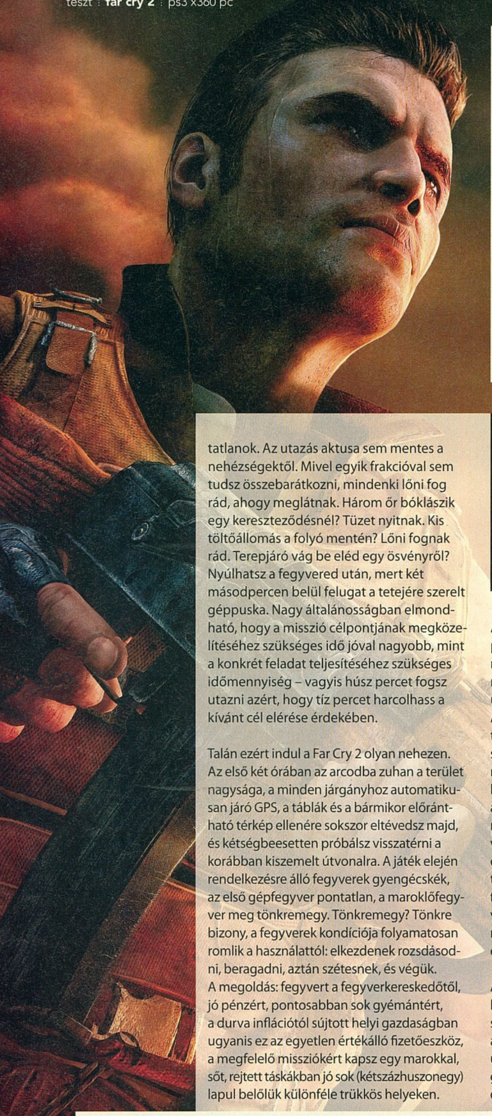
HOMOKI KOMMANDÓSOK

A Far Cry 2 továbbra is FPS, de nem a szokásos, lineáris fajtából. Kapsz egy (a játék elején nem teljesen nyitott) ötven négyzetkilométeres bejárható területet, és hajrá, a FC2 szabadon enged, csinálj amit akarsz, és csináld, ahogy akarod. Csúnya angol szóval: sandbox FPS, olyan nyitott területen játszódó sajátszemszögű lövölde. Kétségtelenül nem műfaj-első (a STALKER csinál hasonlót mostanában például), de nem is átlagos darab. Mivel nincs lineáris narratíva, nincs előre megszabott út sem, a sztori a különböző, kvázi tetszőleges sorrendben felvehető missziókon keresztül bomlik ki.

És itt a játék első problémája: a sztori. Ami – kis túlzással – alig létezik, és ami van, az sem fog a földhöz vágni. A motivációd már a játék elején homályos, fogalmad sincs, hogy tulajdonképpen miért is kéne neked Sakált ölnöd. A két frakció között téblábolva továbbra sem látszik egyértelmű cél, határozottan elveszve érzed magad, ismeretlen emberek parancsolgatnak neked, és gyakorlatilag mindenki gyűlöl valamilyen szinten, az UFLL/AFR vezetőségen, és többi zsoldoson kívül csak gyilkos szándékú ellenfelekkel találkozol – ráadásul szinte minden sarkon. Ilyen találkozásokból pedig lesz bőven. A nagy bejárható területen szétszórt missziók rengeteg mászkálással és utazással járnak. A központi városkában felvett küldetés a térkép északnyugati csücskébe mutat? Oké, el kell jutnod oda. Nem lesz könnyű. Hősünk roppant lassan mozog, sprintelni korlátozott ideig tud. Használhat járműveket szerencsére, többféle autót, a folyókon motorcsónakot, sőt, még távolsági buszt is. A probléma az, hogy ezek sem túl gyorsak – kivéve talán a buszt, ami a maga öt központ megállójával egyfajta teleportként funkcionál a térkép frekventáltabb pontjai között. A járművekkel viszont az esetek többségében szigorúan az utakat leszel kénytelen használni, a Far Cry 2 világa annyira azért nem nyitott, hogy kedved szerint, toronyiránt megindulva átvágj az egész területen, gyakoriak az egy irányba haladást kapásból megakadályozó tereptárgyak – például és leginkább a hegyek, melyek mászha-











ÉRTELMETLEN TŰZ A játékban levő tűz fantasztikusan néz ki, de a játékmenetre alig van kihatással – igaz, az ostoba AI sokszor egyenesen belegyalogol a lángokba.

tatlanok. Az utazás aktusa sem mentes a nehézségektől. Mivel egyik frakcióval sem tudsz összebarátkozni, mindenki lőni fog rád, ahogy meglátnak. Három őr bóklászik egy kereszteződésnél? Tüzet nyitnak. Kis töltőállomás a folyó mentén? Lőni fognak rád. Terepjáró vág be eléd egy ösvényről? Nyúlhatsz a fegyvered után, mert két másodpercen belül felugat a tetejére szerelt géppuska. Nagy általánosságban elmondható, hogy a misszió célpontjának megközelítéséhez szükséges idő jóval nagyobb, mint a konkrét feladat teljesítéséhez szükséges időmennyiség – vagyis húsz percet fogsz utazni azért, hogy tíz percet harcolhass a kívánt cél elérése érdekében.

Talán ezért indul a Far Cry 2 olyan nehezen. Az első két órában az arcodba zuhan a terület nagysága, a minden járgányhoz automatikusan járó GPS, a táblák és a bármikor előránthatő térkép ellenére sokszor eltévedsz majd, és kétségbeesetten próbálsz visszatérni a korábban kiszemelt útvonalra. A játék elején rendelkezésre álló fegyverek gyengécskék, az első gépfegyver pontatlan, a maroklőfegyver meg tönkremegy. Tönkremegy? Tönkre bizony, a fegyverek kondíciója folyamatosan romlik a használattól: elkezdenek rozsdásodni, beragadni, aztán szétesnek, és végük. A megoldás: fegyvert a fegyverkereskedőtől, jó pénzért, pontosabban sok gyémántért, a durva inflációtól sújtott helyi gazdaságban ugyanis ez az egyetlen értékálló fizetőeszköz, a megfelelő misszióért kapsz egy marokkal, sőt, rejtett táskákban jó sok (kétszázhuszonegy) lapul belőlük különféle trükkös helyeken.

A kereskedőnél megvehető fegyverek jó állapotúak, de ezek is elromlanak (inkább előbb, mint utóbb), így nem árt gyakran meglátogatni a saját kis fegyverraktáradat – itt mindent újra cserélhetsz, ingyen és bérmentve.
Az arzenál masszív (minden fegyverfajtából többféle, opcionális fejlesztésekkel – pontosság, tárméret, tartósság), a megszállott piromániások pont úgy megtalálják majd a kis kedvenceiket, mint a virtuális Rambók, vagy a mesterlövész-aspiránsok. A készlet nem nyílik meg egyszerre, a kereskedő küldetések végrehajtása fejében pakolja eléd a durvább eszközöket. Ezekből már az elején érdemes többet megcsinálnod, a később elérhető fegyverek (rakétavető, automata mesterlövészpuskák, távcsővel szerelt karabélyok…) nagyban hozzájárulnak a hatékonyságodhoz, és a játék élvezhetőségéhez.

A Far Cry 2 egyik csúcspontját ugyanis a harcok jelentik. Nyitott FPS, nyitott harcok – sokféleképpen közelítheted meg ugyanazt a problémát. Nekiugorhatsz a célpontoknak üvöltve, minden fegyverből tüzelve. Rájuk gyújthatod a tábort. Felmászhatsz egy dombra és a növényzetben bujkálva pontos fejlövésekkel iktathatod ki az őröket. Egyedül talán a lopkodás nem működik – a játék kínál ugyan (jó drágán) álcaruhát és hangtompítós fegyvereket, de a hiperagresszív mesterséges intelligencia (ahogy valaki észrevesz, nyakadban a többi) nem igazán teszi lehetővé, hogy Halász Samuként osonkodva végezz tömegesen az ellenérdekelt felekkel. De nincs is rá szükség. A fegyverek modellezése a realitás felé hajlik ugyan (visszarúgnak, ahogy kell), de ahogy megismered őket, kemény tömegmészárlásokat vihetsz végbe. Ezt erősíti a sérülési rendszer elnéző volta is. Az életerőd csíkokra van bontva, a magadnál tartott, és a játék által amúgy is perverz mennyiségben adagolt injekciókkal azonnal visszatölthető az egész, csak az utolsó csíkig lesérülve kell időt szánnod (golyókat kihalásznod magadból) a gyógyulásra. Sőt: ha nagy a baj, és elfogy az élet, nem halsz meg rögtön, a játék során fokozatosan megismert cimborák a segítségedre sietnek (lásd a vonatkozó dobozt). Summa summarum: a Far Cry 2 tűzharcai roppant intenzívek és változatosak, köszönhetően elsősorban annak, hogy tényleg a játékstílusodnak megfelelő arzenállal ugorhatsz nekik.

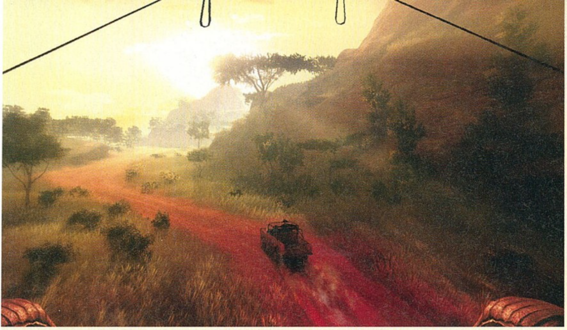
SZÉP A RUHÁD, SZÉP A ZEBRÁD

Az első rész a kiváló grafikájáról híresült el – a folytatás esetében sem lesz másként. A Far Cry 2 alatt dübörgő Dunia motor egész



A sárkányrepülő rendkívül hangulatos jármű, bár bombázásra a kép ellenére sem alkalmas





egyszerűen fantasztikus, lehet dobálni rá az epikus jelzőket. A masszív bejárható terület tömve van vegetációval, a szavannán zebrák rebbennek szét, ha lövés riasztja meg őket. A naplementék és felkelték valami eszméletlen hangulatosak, érdemes külön is megnézni őket. A növényzetet szél borzolja, aztán komor felhők jelennek meg, és durva vihar zúdul a nyakadba. A bozótba hajított molotov-koktéltól, vagy az ügyesen forgatott lángszórótól lángra kap a fű, a lángok belemarnak a növényzetbe, a tűz terjed, beborítja a lombkoronákat, berobbantja az út szélén parkoló autó benzintankját. Soroljam még? Inkább nem, nézd meg a saját szemeddel – érdemes. Külön pozitívum, hogy a Far Cry 2 konzolokon (PS3 és Xbox 360 – a két verzió teljesen megegyezik vizuális szempontból) stabil képfrissítési rátát produkál, és hirtel felugró tereptárgyakkal is viszonylag ritkán fogsz találkozni. Minden túlzás nélkül kijelenthető, hogy a Far Cry 2 a jelenlegi játékkínálat egyik vizuális csúcspontja, aki pedig a nonpluszultrára vágyik, vessen egy pillantást a DX10 támogatást, élesebb textúrákat, jobb képminőséget felvonultató PC verzióra – grafikai szempontból ez viszi a pálmát, de a konzolos kivetülések is egészen elképesztően néznek ki.

A prezentáció másik oldalát jelentő hangok korrektek, kár, hogy a szinkron furcsa – azt hiszem, ez rá a legjobb szó. Jelesül: valami rejtélyes oknál fogva minden karakter hadar, az embernek olyan érzése támad, hogy bezárták őket egy szobába, és kaptak fél órát ara, hogy felolvassák a komplett szövegüket. Szerencsére van felirat, mert egyébként az érthetőség rovására menne a dolog.



HOSSZÚ HADJÁRAT

A Far Cry 2 minden szempontból masszív játék, nem csak a bejárható területet tekintve. A játékidő alaphangon úgy harminc óra. Harminc, bizony – manapság egy átlagos szerepjáték fő történetszálának abszolválása sem tart ennyi ideig, nem hogy egy akciójátéké – azokat általában egy délután alatt szokás kivégezni. A szingli módusz kivégzése után pedig ott a multiplayer. Utóbbi rendben van, de nem kiemelkedő. A pályaválaszték decens, játékmódok tekintetében pedig inkább a kötelező köröket futja le a maga manapság már kötelezőnek számító (deathmatch, CTF, területfoglalás) módozataival, és az itt megszerezhető gyémántokért cserében fejleszthető kasztjaival és karaktereivel. A többjátékos összecsapásokat jelenleg a mesterlövészek uralják, valószínűleg azért, mert a pályák többsége nagy kiterjedésű, és az azonnali halált okozó pontlövő fegyverekkel lehet rajtuk a leghatékonyabban nyomulni. A mindhárom verzióhoz mellékelt pályaszerkesztőért pedig nagy piros pont jár a montreáli Ubisoft divíziónak.

A Far Cry második része becsületes, sok területen újító folytatás, nevezhetjük nyugodtan bátornak. Amit jól csinál (magával ragadó környezet, tűzharcok, fejleszthető fegyverek) azt nagyon jól csinálja. Amit meg rosszul csinál (sok üresjárat a küldetések között, sok random harc, érdektelen sztori) azt, ha nem is nagyon rosszul, de dizájnszinten javítható lett volna szinte mindegyik. A Far Cry 2 több pontján rokonságot mutat egy másik Ubi játékkal, és annak hibáival – az Assassin's Creed-ről van szó. A világ pompázatos és érdekes, a játékmenet mégis túlságosan gyakran esik az önismétlés bűnébe, túl sokszor kell (gyakran erőltetve) ugyanazt a hosszadalmas cselekménysort végigzongoráznod a sikerhez. A Far Cry 2 azoknak fog bejönni, akik legalább annyira értékelik a felfedezést, mint a tiszta akciót – ha lesz harmadik rész, nem ártana nagyobb figyelmet fordítani az utóbbira. ■



A szerkesztő

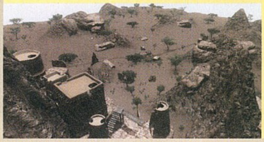
A Far Cry 2 egyik nagy újítása, hogy teljes értékű pályaszerkesztőt kapsz a játék mindhárom verziója mellé – PC-n már láthattunk ilyet, konzolon már kevésbé.



A pályaszerkesztő barátságos jószág, nem kell számokkal és beállítások sokaságával bajlódnunk, könnyen átlátható menü segítségével alakíthatjuk a terepet, és pakolhatunk le bárkit és bármit.



Beállíthatjuk az újjáéledési pontokat, elrejthetünk fegyvereket és lőszerraktárakat, meghatározhatjuk a napszakot és a viharok esélyének valószínűségét, no meg adott esetben a vízszintet is.



A kész művek megoszthatók – a játék megjelenése után alig két héttel már raklapnyi garázs-pálya várja, hogy letöltsd, és a többjátékos módokban kipróbáld őket.



576 | **értékelés**

720p / 1080i, dd 5.1

1 2 3 4 5

grafika

játszhatóság

szavatosság

zene/hang

A Far Cry 2 bátor folytatás, remekül prezentálva. Ha a játékélmény változatossága is felnőtt volna a vizuális minőséghez, tökéletes lenne – így inkább csiszolatlan gyémánt, mint remekmű.

liquid **8.0**

adatlap

fejlesztő **eala**
kiadó **ea**
platform **PC**
megjelenés **okt. 31.**
multiplayer **2-6**
magyarítás **felirat**

Red Alert 3

ALAPOZÓ A legendás stratégiai játék visszatér, az amcsi-szovjet háborút ezúttal a japánok megjelenése kavarja fel. A nagymellű bombázók meg az átvezető videójeleneteket.



Talán túlzás nélkül állíthatom, hogy a Red Alert 2 a mai napig a stratégiai játékok koronázatlan királya, de az a minimum, hogy egy lapon említhetjük olyan hatalmasságokkal, mint a Starcraft vagy a Warcraft szériák bármelyik része. A mai napig emlékszem azokra a nyolc évvel ezelőtti éjszakákra, amikor egy családias hangulatú LAN-pariy keretein belül előkerült a várva várt folytatás. Éjszakákat töltöttünk el néhány cimborámmal a játék képzelt világában, s csak egyetlen dolog jelezte számunkra a háború végét: a hajnalban ébredező madarak füttykoncertje, majd később a felkelő nap első sugarai jelentették számunkra a takarodót. Ekkor szedtem össze csapataim végső tartalékait és zúdítottam nukleáris esőt ellenfeleim nyakába, majd akár győzelem, akár vereség volt az egész éjszakás csatározás kimenetele, mindannyian üdvözült mosollyal az arcunkon tértünk nyugovóra, hogy másnap aztán újult erővel induljunk csatasorba csapatainkkal. Azóta rengeteg víz folyt le a Volgán, s pár generációváltás is megtörtént mind a PC-s, mind a konzolos játékiparban. Csaknem nyolc évet kellett várni, hogy a történet folytatódjon, de megérte, hiszen a játék minden várakozást felülmúlt…



A Red Alert 3 az első stratégiai játék, amelyet teljes egészében kooperatív módban is végigjátszhatunk.

AZ ÓRIÁSOK CSATÁJA

A történetbe éppen a szovjetek központjának ostromakor csöppenünk, akik elkeseredettségükben az utolsó fegyverükhöz nyúlnak: üzembe helyezik a saját titokban fejlesztett időgépüket, hogy 1927-ben egy előadása után eltegyék láb alól magát Albert Einsteint, aki rengeteg technológiai támogatást nyújtott a Szövetségeseknek. A terv ezen része csont nélkül sikerül is, Einstennek konyec. Visszatérve a jelenbe látszólag csend és béke honol, azonban egyvalamire nem számítottak: megváltoztatva a múltat egy olyan alternatív jelenbe érkezte vissza, amelyben ezúttal a Felkelő Nap Birodalma, azaz a japánok jelentik a legnagyobb fenyegetést számukra. Elsősorban ennyi derül ki az intróból, itt veszed át az irányítást, s választhatsz a főmenüben, hogy a három nagyhatalom közül melyik oldalán szeretnél világuralomra törni.

EGY RÉGI-ÚJ ISMERŐS

Ami eddig bevált, ahhoz nem szükséges hozzányúlni – gondolhatták a készítők, hiszen a játékmenet az eddigi részekhez hasonló maradt (bár az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy nehéz lenne manapság forradalmit mutatni a bázisépítéssel operáló RTS-ek piacán). Termelj ki megfelelő mennyiségű nyersanyagot, állíts elő kellő energiát, gyarapodj és támadj. A Red Alert 3 is természetesen ezt a megdöbbentően egyszerű algoritmust követi, azonban hála a változatos küldetéseknek és feladatoknak, sikerült sokszínűvé tenni a játék mindhárom frakcióját.

A játékmenet tehát maradt a régi, s ehhez csaptak hozzá annyi újítást, amennyit csak ki lehet préselni egy stratégiai játékból. Lássuk, miféle dolgokról van szó? Vegyük például az egész játékot uraló kooperatív módot. A Red Alert 3 minden egyes kampány pályája egy másik játékostárssal együttműködve is végigjátszható,sőt, a pályák nagy részét is kifejezetten ezen szempontok figyelembevételével álmodták képernyőre. Ilyet még sosem láthattunk a stratégiai játékok történetében, hiszen a készítők saját bevallása szerint is hatalmas feladat elé állította őket az ebben az esetben jelentkező túlerő kiegyensúlyozása. Ezt azzal próbálták meg kompenzálni, hogy koop-mérkőzés esetén a mesterséges intelligencia magasabb fokozatra kapcsol, s ennek megfelelően építi fel saját stratégiáját, és próbálja meg támadni a játékosok gyenge pontjait (és tapasztalataink szerint kicsit csalva is, gyorsabban termel pénzt).

A játék ezen részében hatalmas szerephez jut a víz. Ha a tengert uralod, akkor a győzelmet félig máris a zsebedben tudhatod. Ennek megfelelően épületeid nagy részét immár a vízfelszín fölé is felhúzhatod, és sokkal nagyobb szerepet kapnak a kétéltű járművek, ezáltal csatározásaidat kiterjesztheted a nyílt tengerre is. Csapatszállító eszközök is segítik a dolgodat, mint például a Bullfrog hajó, ami gyakorlatilag egy hatalmas lövegként repíti kisebb egységeidet









■ A grafika kicsit rajzfilmes, bumfordi irányba ment el, de ez abszolút nem árt meg a játéknak

akár több száz méteres távolságba, ezzel áthidalva hatalmas távolságokat akár a vízfelszín, akár a hegyek felett is.

További újítás az eddigi részekhez képest, hogy a különböző egységeket kattintásra egy-egy speciális üzemmóddal is felvértezheted, ezzel megnövelve támadóerejét. A farkaskutyák például fülsiketítő ugatással bénítják meg pár másodpercre az ellenfelet, a gyalogosokat egy gombnyomással ösztönözheted molotov-koktélok vagy mágneses aknák használatára. Az egyik kulcsfontosságú kétélű eszköz, a Stingray pedig halálos elektromossággal tölti meg a körülötte elterülő víztömeget e lehetőség kihasználásával. Ha mindez még nem lenne elég a támadásra, akkor használhatjuk az úgynevezett Szupertitkos Protokollokat a képernyő bal alsó sarkában található gomb használatával. Frakciónként tizenöt különböző eljárás létezik, amit fel lehet használni a játék során. Ezek lehetnek támadó és védekező jellegűek, a célterületet pedig a játékos jelöli ki egérkattintással. A készítők fantáziája itt is hihetetlenül élénk volt, hiszen találhatunk közte olyat is, amely egy adott egységet egy erős mágnes segítségével egyszerűen eltávolít a játékmezőről, műhold-esővel, avagy kamikáze repülőgépekkel szórja meg az ellenséges csapatokat. Használhatjuk felderítő célokra, hogy megtudjuk, mit rejteget a másik: ebben az esetben a térkép egy általunk kijelölt jelentősebb része láthatóvá válunk számunkra, de fejlesztési célokra is fordíthatjuk ezeket a Szuper Protokollokat, melyekből általában több fokozat is elérhető. Természetesen a jól bejáratott sémák szerint lehetőség van a játék sztori módjától függetlenül is csatározásra, ha ahhoz tartja kedvünk. Ehhez alapból 28 pályát biztosítottak az alkotók, melyek mind-mind tökéletesen alkalmasak erre a feladatra. Az már az eddigiekből is látszik, hogy tartalommal csordultig sikerült megtölteni a játékot, de mi a helyzet a külsőségekkel?

TARTALOMHOZ A FORMA

Térjünk át a grafikára, ahol – az elvárásoknak megfelelően – a legnagyobb változás történt az elődhöz képest. A látványvilágra egyetlen rossz szava sem lehet senkinek, s ezt a játéktéren kívüli barangolásra is értem. Eszméletlenül jópofa menürendszert sikerült összehozniuk a készítőknek, s mind a töltőképernyők alatt, mind a különböző elágazásokon is hangulatos művészi képekben és fotókban gyönyörködhetünk, amelyek egy-egy főbb szereplő életútjáról és jellemzőiről rántják le a fátylat. Aztán amint belecsöppenünk a játékba, jön az újabb gyomros, s teljesül minden stratéga álma: a kor elvárásainak megfelelően 3D-ben tündököl minden egyes részlet, a látószög teljes mértékben forgatható és bizonyos szintű közelítésre valamint távolításra is lehetőség van. Amerre csak nézünk, nagyfelbontású textúrákat, harc közben csillogó-villogó effekteket, és némileg amortizálható környezetet is találunk. Minden egyes robbanás szemkápráztató effektorgiával



A Felkelő Nap Birodalma

A Felkelő Nap Birodalma egy teljesen új színfolt, és egyben a legújabb frakció is a Red Alert történetében. Egy hatalmas létszámú, nacionalista és ügybuzgó hadsereget képeznek szigorú szabályokkal, futurisztikus fegyverekkel, és a hagyományok végtelen tiszteletével. Harcosaik kamikáze módon akár az életüket és képesek feláldozni saját császáruknak, csak azért, hogy a Birodalmat előrébb mozdítsák.

MULTIPLATFORM

Az Xbox 360-as változat rohamléptekkel közeledik, s már novemberben a boltok polcaira kerül – erre minimum egy fél oldal erejéig visszatérünk, mert kíváncsian várjuk, hogy irányítás terén mit sikerült összehozni. Plusz a kooperatív kampányok minden bizonnyal konzolon is sikeresek lesznek, hisz így, még ha kicsit lassúak is vagyunk, valaki mindig lesz, hogy megvédjen minket. A PS3-tulajdonosoknak azonban sajnos rossz hírekkel kell, hogy szolgáljak: ezt a változatot egyelőre holtvágányra állították, és vajmi kevés az esély a feltámasztására…







A pályák rendkívül sokrétűek, de mindet lehet ketten, együttműködve nyomni



ajándékoz meg minket, a járművek darabjaikra esnek széjjel, s szinte élmény szándékosan átgázolni egy-egy nagyobb egységgel az elhagyottan parkoló autókon vagy kidönteni velük a fákat és egyéb ártatlan akadályokat. A detonációk nyomot hagynak a környezetükön, s egy kiadósabb csata után mindenfelé hatalmas kráterek éktelenítik a tájat. A játékmenet új elemének köszönhetően – miszerint nagy hangsúlyt fektettek tengeri hadviselésre is – olyan vízmegjelenítésben gyönyörködhetünk, amelyet RTS-ben még soha nem láthattunk és akár egy FPS is megirigyelné. A hatalmas tenger valóban hullámzik, s egyszerűen érezni lehet a mélységét, szinte örömmel küldi bele a játékos a vízi egységeit, csodálja a felszín alatt ringatózó tengeralattjáróit. A látványvilág leírásánál szeretnék kitérni a Red Alert játékok védjegyéül szolgáló elengedhetetlen kellékre, az élőszereplős videókra. Az alkotóknak briliáns színészeket sikerült meggyőzniük a szerepek eljátszására, gondolok itt rögtön a bevezető videóban felbukkanó őrült tudósra, Dr. Gregor Zelinskyre, akit egyik személyes kedvencem, Peter Stormare alakít. Ha valamilyen tengerentúli filmről van szó, melyben valaki egy orosz akcentussal megáldott szereplőt játszik, akkor nagy valószínűséggel őt láthatjuk a vásznon. Így feltűnik az Armageddon kótyagos űrhajósaként, aki a M.I.R űrállomás egyszemélyes legénységeként tengeti hétköznapjait, de láthattuk a Bad Boys 2-ben, vagy a nagysikerű Szökésben is egyaránt. Aztán persze itt van Tim Curry is, aki a szovjet oldalon közvetlen felettesünket játssza, s egyáltalán nem állnak tőle távol a számítógépes játékok, hiszen hangját olyan alkotásokban is hallhattuk már, mint a Gabriel Knight 3. vagy a Wing Commander 3. Természetesen nem tudok szó nélkül elmenni a gyengébbik nem eme csinos példányai felett sem. Tanya szerepében a Playboy-nyusziként is elhíresült szőke nehézbombázót, Jenny McCarthyt köszönhetjük, de a sötétebb hajszín is képviselteti magát például Gina Carano bokszolónő személyében, aki a kegyetlen bérgyilkos, Natasha Volkova szerepét öltötte magára a játék kedvéért. Szerencsére a játék ezen része nem veszi véresen komolyan magát, épp ezért a kicsit túljátszott jelenetek nem idegesítőek, hanem szórakoztatóak.

A sztori és az átvezető jelenetek szerencsére nem veszik olyan komolyan magukat, mint a C&C3-ban.

A végén pedig szeretnék pár apróbb negatívumot megemlíteni, merthogy az is van. Legnagyobb problémáim a Red Alert 3-ban az egyes egységek útvonalkeresésével adódtak. A bő egy hetes teszt alatt többször is előfordult, hogy az adott egység egy kijelölt célponthoz nem a legrövidebb utat választotta, hanem csak hatalmas kerülő árán jutott el oda. A másik, már rögtön a játék elején szembeötlő hiba is az útvonalakkal kapcsolatos: ha egy egység útját egy sor másik állja el, a többször előfordult, hogy járművünk egyszerűen lecövekelt, s nem volt hajlandó egyik irányba se elindulni. Csak többszöri klikkelgetés árán, a sorfalat kikerülve sikerült neki megmutatni a helyes irányt. További baki, amit sikerült előcsalogatnom a programból, az leginkább a gyalogos egységek animációjához volt fűzhető: teljesen véletlenszerűen a játék egy adott helyre abszolút nem passzoló mozgássorozatot vágott be. Például a gyalogos ész nélkül kezdett el bukfencezni a levegőben, vagy éppen úszni a szárazföldön. Ezek persze olyan tényezők, amelyek nem befolyásolják komolyabban a játékmenetet – remélhetőleg egy patch kijavítja majd őket.

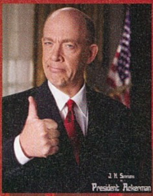
A hibák tehát inkább rövid ideig idegesítőek, mint komolyan zavaróak – úgyhogy nagy baj nincs, a játék pozitív vonásai győzedelmeskednek. Őrült egységek küzdenek földön, vízen és levegőben, dübörög a bombasztikus zene, és vadul küldjük az átalakuló tankokat, kétéltű hajókat és robotszitakötőket – és megint elkap minket a hajnalig tartó Red Alert-küzdelmek hangulata! ■

Szovjetek



A Red Alert 3-ban a szovjetek egy agresszív és akaratos ország képét formálják meg, kiknek áskálódó vezetőik mindent a saját képükre szeretnének formálni. Erős hátteret akarnak biztosítani ahhoz, hogy globális kommunista államot hozzanak létre. Csataéhes, kiképzett rohamosztagosoktól kezdve a vérszomjas medvékig mindent felvonultatnak.

Szövetségesek



A Szövetségesek oldalán a nyugati országok koalíciója verődött egy csapatba a szabad emberek védelmére. Edzett katonákat, fejlett fegyvereket és modern járműveket állítanak harcba ezen feladatok eléréséhez, de ha a szükség úgy hozza, nem riadnak meg aljas módszerek és kémek bevetésétől sem.

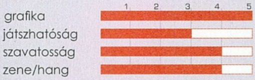
MÁSVÉLEMÉNY

GRATH KOOP ÖRÖMEI

Én a stratégiai játékokat azóta nem játszom online, mióta Starcraftban egy héten keresztül használt lábtörlőnek a teljes magyar közösség. A kooperatív játékokat viszont imádom, és most végre eljött az én időm: multi RTS, ahol végre nem én vagyok a pofozózsák. Sasával a munkaórákból el-elcsipegetve végigharcoltuk a szovjet, majd a japán kampányt, és minden percét élveztük. Baromi jó érzés együtt építkezni, gyártani, összehangoltan támadni, és visszarepíteni a helikoptereket, amikor a haver belesikolt az éterbe, hogy anyahajókkal begyalogoltak a bázisára. Remélem, ez a játékmód ezen túl alapértelmezett lesz az RTS-ekben.

576 értékelés

P4 2 GHz, 1 GB RAM, 256 MB VRAM



A Red Alert 3 a hatalmas elvárások ellenére csont nélkül találja meg a saját közönségét és teljesít minden olyan szempontot, amelyet egy mai RTS-nek tudnia kell. Ami eddig jó volt, azt megmaradt, de a lehetőségek tárháza csak még tovább bővült.

pengusz **8.5**





Warhammer Online

ALAPOZÓ Online szerepjáték a Warhammer-univerzumban. A fő csapásirány a játékosok közti harc, legyen szó egy az egy elleni küzdelmekről, vagy több száz karakter grandiózus várostromáról.

adatlap

fejlesztő **mythic**
kiadó **electronic arts**
platform **PC**
megjelenés **szept. 15.**
multiplayer **ezrek**

Nehéz úgy írni a Warhammer Online-ról, hogy az ember nem említi meg a World of Warcraftot – én ezt már rögtön az első bekezdésben ellövöm, így a későbbiekben talán megússzuk nélküle. Persze az összehasonlítás természetes – és nem csak azért, mert ugyanaz a műfaj, de még a design is hasonló. Azonban a játékmenet teljesen másra koncentrál: mert igaz, hogy itt is kell farkasfület gyűjteni, meg romokban varázstárgyak után kajtatni, de a lényeg a más játékosok elleni harcon van – olyannyira, hogy külön PvP-szintje is van hősünknek.

Ha a World of Warcraftban a csataterek et szeretted legjobban, ez a te játékod!

Természetesen itt is minden a karakterkreálással kezdődik, és itt a legfontosabb választásunk nem a faj vagy a kaszt lesz, hanem az, hogy a rend vagy a pusztítás oldalán tesszük le a voksunkat. Előbbiek a szokásos puhány emberek, elfek és törpék, míg utóbbiban olyan király népeket találunk, mint a goblinok, orkok vagy éppen a káosz erői. Az egész játék e két szövetség küzdelméről szól, már rögtön az első szinttől kezdve.



■ A legforgalmasabb szervereken már javában zajlik a fővárosok ostroma.

Már a küldetések is ilyenek, főként az újítást jelentő, úgynevezett public questek. Ezek is hasonló küldetések, mint amit egy MMO-játéktól elvár az ember, viszont folyamatosan mennek, pörögnek. Mi bármikor csatlakozhatunk, akár öt percre, akár öt órára, akár egyedül, akár csapattal, akár alacsony szinten, akár kimaxolt karakterrel. Tényleg motivál, hogy a másik banda elleni harchoz járulunk hozzá, ráadásul ha lezárás előtt hagyjuk őket abba, akkor is megkapjuk a jutalom arányos részét. Persze más jellegű, közvetlen összecsapásból is sok lesz, például minden zóna irányításáért zajlik folyamatos harc, a győzteseket pedig bónusz segíti – amíg a másik banda össze nem szervez egy bosszúhadjáratot. Sima PvP-ben hatalmas a választék, a zászlórablástól az „üsd ahol éred" felállásig minden van.

Ez persze azt is jelenti, hogy aki az online játékokban inkább a magányos kalandozást meg a labirintusok ritmikus megtisztítását szereti, annak kicsit túl élénk lesz eleinte a játék. Meg kell szokni, hogy itt bármikor hókon csaphatnak minket mászkálás közben, és az erre elvárt reakció nem a sértődött menekülés, hanem a lelkes visszatámadás (ha nagyon magas szintű karakter támad kicsire, csirkévé változik). Ez a végjátékra odáig jut, hogy a legnagyobb klánok összefogva az ellenség fővárosát is meg tudja ostromolni. A szerveren, ahol én voltam, idáig még nem sikerült eljutnunk, de ahogy láttam, pár nap és a „nagyok" el fognak nézni Altdorf, az emberi főváros irányába. Célszerű amúgy a kevésbé lakott szervereket választani, így elkerülhető a bejelentkezéskor a hosszú várakozás, plusz majd mi is részt vehetünk az ilyen jó mókákban.



■ A punk varázslóiskola végső vizsgái több, mint veszélyesek, főleg, ha a Fekete Sereg Zombijainak Legyőzése tételt húzza az ember

■ Talán ha a törpe nem a vízipisztolyát hozta volna el, a puhányoknak még esélye is lenne...



Jövőkép

Már készül az első két, komoly tartalmakat ingyen a játékban elérhetővé tevő patch, az egyik várhatóan a magas szintű játékosoknak nyújt újabb szórakozási lehetőségeket (új labirintusok, új főellenségek, új varázscuccok), a másik pedig a nem sokkal az indulás előtt kivágott négy kasztot és a másik négy fővárost fogja beletenni a Warhammer Online-ba. Ezen túl már dolgoznak az első fizetős kiegészítőn, de hogy ennek mi lesz a központi témája, még nem tudni.



Mivel a PvP kidolgozása volt a fejlesztők elsődleges célja, talán érthető, hogy a játék más területei kicsit elmaradtak a konkurenciától. Ilyen például a tárgyak gyártása, vagy éppen az említett instance-ok: azok a labirintusok, melyeket egy nagyobb csapattal lehet végigverni – előbbi rendszerben egyelőre alig van tartalom, dungeont pedig igen keveset találunk a világban. Persze ez egy MMO, vagyis folyamatosan fejlődik – úgyhogy mondjuk fél év múltán ezekre a panaszokra már senki nem fog emlékezni.

Hogy jól sikerült-e a Warhammer? Mindenképpen. Tud mindent, amit ma elvárunk egy ilyen játéktól? Igen. Technikailag is mai színvonalon van? Pillants csak a képekre! Van jövője? Már elérte a nyolcszázezret az előfizetők száma. Rákattanhatsz, ha a WoW-ból épp készülsz kiábrándulni? Naná. De hogy megéri-e miatta abbahagyni a World of Warcraftot, ha ott jó a társaság, jók a raidek? Csak, ha szinte kizárólag a PvP, más játékosok ledarálása éltet... ■

576 értékelés

P4 2.5 GHz, 1 GB RAM, 128 MB VRAM

1 2 3 4 5
grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

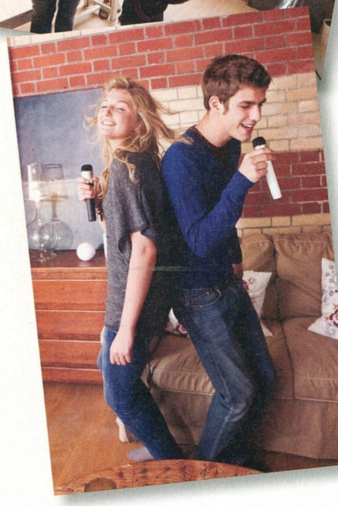
Tényleg PvP-központú a játék, és ez el is dönti, hogy kiknek lehet ajánlani. Akinek az ideális kalandja egy 24 társsal együtt végrehajtott sárkányölés, annak ott a WoW, aki mások ellen akar küzdeni, annak a Warhammer Online.

grath **8.5**









Lips

ALAPOZÓ Karaoke-játék azzal az extrával, hogy a saját számainkra is énekelhetünk a segítségével, nem csak a korongon levőkre vagy a letöltöttekre.

adatlap
fejlesztő **inis**
kiadó **microsoft**
platform **x360**
megjelenés **nov. 18.**
multiplayer **2 játékos**

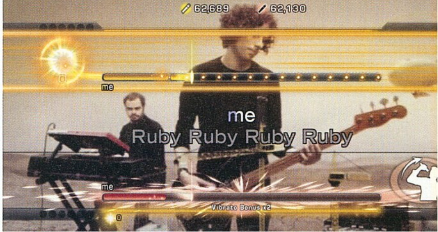
Vitathatatlan: a játékiparnak úgy sikerült legyőznie a zenére épülő birodalmat, hogy a muzsika világát teljesen magába olvasztotta. Persze ma még kivételes, mikor egy lemez, egy szám játékban debütál – de higygyétek el, pár év múlva ez már mindennapos dolog lesz. A Rock Band, a Singstar és a Guitar Hero hihetetlen népszerűségre tett szert, és ma már szinte alig férünk el otthonainkban a plasztik mikrofonok, gitárok és dobok sűrűjében. Ez persze azt is jelenti, hogy egyre többen akarnak részesedni ebből a milliódolláros tortából – e tesztünk alanya például a Microsofttól származik. Na de mi is az a Lips? Karaoke-játék, ám nem egyszerű Singstar-klón – pár dologban többet tud annál.

ÉNEKÓRA

Na de lássuk az alapokat: a korongon kapunk 40 számot, ezekre lehet énekelgetni. A választék meglehetősen széles, a – számomra – tök ismeretlen előadóktól a Depeche Mode-ig, Didóg, Nirvanáig terjed a kínálat! Mellékeltük a korongon található számok listáját, itt mindenki leellenőrizheti, hogy mennyire jön be neki ez a felhozatal – de szerencsére még ha valakinek komoly ellenérzései is vannak, akkor sem kell kétségbe esnie, a játék kihagyása mellett döntenie. Egyfelől természetesen ott vannak a letölthető számok. Igaz, mi ebből még nem láttunk semmit, hisz bőven megjelenés előtt teszteltük a dolgokat, de a Microsoft már a megjelenés napjára ígért extra dalokat. Ez persze csak pénzért cserébe működik, ám már Xbox Live Silver, azaz ingyenes előfizetés mellett is elérhető (dal önmagában 120 MS pont, videoklippel 180 MS pont lesz). Ráadásul a Lips más módon is képes új dalokkal gazdagodni.

És ez benne a forradalmi: gyakorlatilag bármilyen dalt képes felismerni, amit az Xboxhoz kapcsolunk valamilyen módon. Legyen az iPod, vinyóra lementett dal, vagy épp a PC-ről Media Playeren keresztül áttöltött mp3 fájl, a Lips azt felismeri, és azonnal feltünteti a menüben. A számokról ugyanúgy leveszi a hangsávot, mint a gyárilag feldolgozott dalok esetében, és ugyanúgy pontoz minket az énekteljesítmény terén. A kezelőfelület más kicsit ilyenkor, de mindig látható, hogy milyen teljesítményt kellene nyújtanunk. Igaz, a szöveg nincs kiírva – tervbe volt (és talán van) véve, de jogi problémák miatt a megjelent verzióban nincs benne ez a lehetőség –, de ez kit érdekel, amikor a kedvenc nótáidra énekelhetsz. Tökmindegy, hogy Kispált szeretsz vagy Noxot, Tankcsapdát vagy Sear Blisst, Deep Forestet vagy Korda Gyurit, bármilyen dalt meg lehet „etetni" a Lipsszel. Az persze nem lenne rossz, ha a szövegeket valahogy ide is rá lehetne illeszteni a képernyőre, de a Microsoft nem kommentálta, hogy ez a jellemző mikor lesz elérhető – már ha egyáltalán valaha kibékülnek az ügyvédek. A dalokat amúgy nem töltjük rá konkrétan a gépre, azok eltűnnek a menüből, amint kicsatlakoztatjuk az iPodot, lekapcsoljuk a PC-ről streamelést.





Számok a korongon

Ace of Base **The Sign**
a-ha **Take on Me**
Alicia Keys **No One**
Avril Lavigne **Complicated**
Ben E. King **Stand By Me**
Beyoncé **Irreplaceable**
Blondie **Call Me**
Chris Brown **With You**
Coldplay **Yellow**
Depeche Mode **Personal Jesus**
Destiny's Child **Survivor**
Dido **White Flag**
Duffy **Mercy**
Duran Duran **Hungry Like The Wolf**
Earth, Wind and Fire **Let's Groove**
Jamiroquai **Virtual Insanity**
Johnny Cash **Ring Of Fire**
Kaiser Chiefs **Ruby**
Kylie Minogue **Love At First Sight**
Leona Lewis **Bleeding Love**
Lupe Fiasco (feat. Matthew Santos) **Superstar**
Maroon 5 **Makes Me Wonder**
Morcheeba **Rome Wasn't Built In A Day**
Nirvana **In Bloom**
Peter Bjorn And John **Young Folks**
Queen **Another One Bites The Dust**
Radiohead **Fake Plastic Trees**
Ramones **I Wanna Be Sedated**
Rihanna **Umbrella**
Roxette **Listen To Your Heart**
Sara Bareilles **Love Song**
Seal **Amazing**
Sheryl Crow **Soak up the Sun**
The Bangles **Walk like an Egyptian**
The Cure **Just Like Heaven**
The Jackson 5 **ABC**
The Police **Every Little Thing She Does Is Magic**
The Raveonettes **Love In A Trashcan**
Weezer **Island in the Sun**
Young MC **Bust A Move**

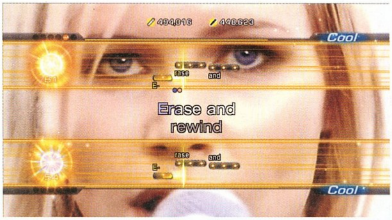
TORNAÓRA

Magasan ez a funkció a Lips legvonzóbb és legjobb pontja – még akkor is, ha megkötések vannak. Hivatalosan letöltött, másolásvédelemmel ellátott zenéidet például nem lehet használni. Nyilván ez itthon nem fog sok embert érinteni, de ha már fizettem az Ayumi Hamasaki számaimért iTunes-on (amit meghackelni nem volt egyszerű), akkor ne kelljen már még egyszer, ilyen-olyan módon beszerezni őket, hogy itt is elérhetőek legyenek. Ez persze nem a Lips hibája, nyilvánvaló, hogy a másolásvédett számokat nem fogják feltörni. Ugyanígy viselkedik jópár eredeti CD is, és néhány telefonnal is voltak gondjaink (ahol nincs USB-kábel, az ugye azonnal kiesik) – de ezeket vélhetően indulásig kiküszöbölik.

A Lips doboza szokatlanul nagy, ez azért van, mert két mikrofont is mellékelnek hozzá. Ezek drótnélküliek, a gépbe sem kell kis vevőegységet dugni, csak a két ceruzaelemre kell ügyelni. A mikrofonokat ingyen kapjuk, tehát a játék „normál" áron kapható – viszont e speciális mikrofonok nélkül nem játszhatunk a játékkal. Nem működik a Rock Band vagy a Karaoke Revolution mikrofonja, az Xbox Live fülest is el lehet felejteni (cserében a végleges állítólag működik majd a többi éneklős játékkal – a mi tesztpéldányunk még nem volt RB-kompatibilis). Ennek legfőbb oka nyilvánvalóan az, hogy ne legyen értelme másolni a játékot – igaz, szerencsére a játék is használja a mikrofonokat. A mikrofont megrázva (mozgásérzékelő lapul ebben is) például azonnal csatlakozhat egy második játékos – hát, ez még nem forradalom. Viszont a számok közben is kell majd kalimpálnunk a hangosítóval: egyszer ritmusra kell rázni, máskor ide-oda kell emelgetni, mintha a közönséget irányítanánk. Természetesen ezekért pluszpontok járnak, úgyhogy még a visszahúzódóak is rá lesznek kényszerítve a mozgásra.

TECHNIKAÓRA

Játékmódok tekintetében minden van, amit elvárunk: alapból a számok klipje megy a dalok alatt, de be lehet kapcsolni – az általunk rátöltött számoknál pedig ugye csak ez él – egy furcsa, rajzolt háttérvideót, ami nagyjából a zene ritmusára mozog, táncol, illetve egy nonfiguratív színkavalkádot. Igazából nem zavaró, hisz ha énekelsz, úgysem ezzel fogsz törődni – kivéve persze, ha okosan sikerült egy instrumentális dalt kiválasztani.





Vannak minijátékok, multiplayer-módok is, lehet együtt, egymást kiegészítve duettet énekelni, és egymás ellen kornyikálni is (ráadásul a „hivatalos" számokból van rövid és hosszú verzió is!). Ez már azért is jó, mert a játék hangfelismerése talán a legjobb, amit a műfajban csak láttunk. Nem csak a ritmust és a hangmagasságot figyeli ugyanis, de a szavakat is, szóval hümmögéssel nem tudjuk lezavarni a dalokat. Igaz, ez csak az alapból a korongon levő, illetve pénzért letöltött nótákra igaz – no meg mondjuk egy Napalm Death himnusznál különben is nehéz lenne egy-egy fonémára ügyelni…

A Lips legnagyobb adu ászát, a saját magunk által áttöltött számok feliratozását sajnos nem kaptuk meg, de már önmagában az, hogy saját számokra is lehet dalolni, hatalmas előrelépés. ■

■ **Az egyik minijátékban, a Kissben a jó énekléssel egy párt hozhatunk össze. Javasolt dal: Love Me Tender Elvistől. Nem javasolt dal: I Cum Blood a Cannibal Corpse-tól**



576 értékelés

720p / 1080i, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika	■	■	■		
játszhatóság	■	■	■	■	■
szavatosság	■	■	■	■	■
zene/hang	■	■	■	■	■

Remek karaoke-játék, bár a forradalomnak szánt újítást csak félig sikerült végigvinni. Kíváncsian várjuk, valaha megvalósul-e a feliratozás.

grath **8.5**





Star Ocean
The First Departure

ALAPOZÓ Az egyik legjobb SNES-es szerepjáték alaposan felújított, kibővített remake-je PSP-re. A második, már PS1-ről portolt rész pár hónapon belül érkezik.

■ **Bár a Crisis Core-hoz képest a grafika elmaradott, a SNES-es eredetit alaposan megszépítették**

adatlap
fejlesztő **tri-ace**
kiadó **square enix**
platform **psp**
megjelenés **okt. 24.**
multiplayer **nincs**

Az üridőszámítás szerinti 346-ot írjuk. A hajónapló szerint a Roak nevű primitív bolygón landoltunk. Én Ronyx J. Kenny (ismerős a név? Igen, ő a második rész főhősének, Claude C. Kennynek az édesapja), és segítő jobbom Ilia, űrutazók a Föld nevű bolygóról, meglepően tapasztaljuk, hogy az itteniek középkori szinten ragadtak, de ami még ennél is furcsább, hogy az hosszú farkakkal rendelkeznek. Három fiatallal találkoztunk, akik valamiféle gyógyító fű után kutattak, név szerint Roddickal, Millevel és Dronéval. Furcsa kórról beszélnek, egy rejtélyes fertőzésről, amitől a kicsiny erdőben található faluckájukban, mindenki kővé változik. Érintéssel terjed a vírus, és Drone állapotából ítélve gyorsan végez áldozataival.

Talán a PSP eddigi legjobb japán RPG-jét köszönthetjük a Star Oceanben.

Most megpróbálunk visszatérni a múltba, úgy 300 évvel korábbra, és célunk felkutatni a pestis forrását, ezzel megmentve a jövőt, illetve megelőzni az esetleges intergalaktikus háborút. A világ sorsa múlhat ezen! Így kezdődik az tri-Ace sci-fi RPG eposza, a mese, amelyre angol nyelvterületen majd 12 évet kellett várni.

A Star Ocean első felvonása csak és kizárólagosan japánban, SNES-en jelent meg – eddig, a PSP-s remakeig. Hozzám hasonló őrültek mondjuk már biztosan végigizgulták a sztorit, az internet bugyraiban található fordításoknak hála, és mi tudjuk, hogy a Chrono Trigger és Final Fantasy VI mellett, a legértékesebb SNES gyémánttal állunk szemben. Európai régióban a PS1 és PS2 révén a 2. (Second Story) és a 3. (Till The End of Time, ami máig a legjobb játékzene címet bitorolja) felvonással is megismerkedhettünk, és válhattunk a sorozat rajongóivá.

Na de minek köszönhető a siker? Először is ott van a játék remek, picit melankolikus, néhol egyenesen depressziós hangulata. Másodsorban a világűrutazás: gyermeki lelkesedéssel várjuk, hogy mi vár ránk az új planétán. Szintén remek a tradicionális lovagkori fantasy RPG-stílus mixelése a modern sci-fi világokkal. Tartalmi szempontból is kiemelkedő a sorozat, nemhiába telik el egy-egy konzolgeneráció a megjelent részek között. Számtalan titok vár a kedves játékosra, de ami ennél is brutálisabb, az a számos megnyerési variáció – a második rész 86 (!) különféle befejezéssel bírt! A játék audiovizuális részéről is essen szó. A történetet számos ponton anime stílusú betétekkel lehet nyomon követni, amelyek minőségére egy szavunk sem lehet – nagyon megdobja a lelkesedésünket a játékkal szemben. A grafikai oldalon, a korábbi SNES-es motor a kukában landolt, helyette a PS1-es második rész grafikai engine-jét hozták el. A karakterek szépen megrajzoltak, a sztori pedig álomszép festett hátterek mellett folyik. Minden színes és kontúros, szinte lemászik a képernyőről annyira szép – annak, aki vevő a kétdimenziós látványra. Audio oldalról is remekel a First Departure, hisz szinte végig beszélnek a szereplők (a 12 éves eredetiben is volt szinkron!), nem semmi mennyi szinkronhang lett felvéve és milyen minőségben. Motoi Sakuraba zenefelelős továbbra is a lehető legnagyobb minőséget képviseli, tökéletes ez a szekció is.

A harcrendszer a SO2- és SO3-beli megoldások keveréke, azaz az ütközetek külön harcképernyőn játszódnak, valós időben. A Tales of-sorozattal ellentétben itt térben is, és nem csak síkban mozoghatunk. Mi közvetlenül Roddick irányításával foglalkozunk, de az egyik gomb lenyomásával válthatunk a csapattársak között, míg egy másikkal utasításokat adhatunk nekik. A skillek is megmaradtak különböző gombokra elhelyezett speckó támadásoknak, ez tovább variálja lehetőségeinket. A sorozat főbb momentumai megmaradtak (egyedi fejlesztési rendszer, tárgygyártás, számos mellékküldetés, hét csillag barlangja); ami a PSP változat sajátja, az extra két szereplő felbukkanása. A játék messze a legjobb igazi RPG a platformon, így beszerzése a stílus szerelmeseinek egyszerűen kötelező. A második rész átdolgozása is hamarosan érkezik a platformon, míg a sorozat negyedik eposza jelenlegi állás szerint, csak és kizárólag Xbox 360-on folytatódik (lásd a TGS-beszámolót). ■







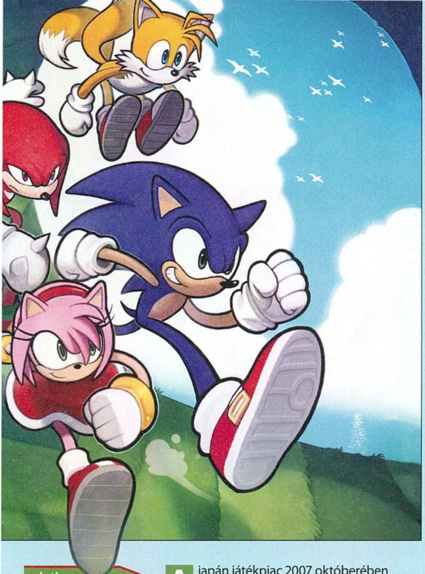
576 **értékelés**

720p / 1080i, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

Fantasztikus szerepjáték, az eddigi legjobb a PSP-n. Csak azért nem kap magasabb pontszámot, mert hamarosan érkezik a még jobb második rész átirata is – no meg a játék túlontúl könnyű lett, szinte nincs csata, ahol megizzadnánk…

kenny **9.0**



SONIC CHRONICLES
THE DARK BROTHERHOOD

ALAPOZÓ Az első szerepjáték Sonic-kal és népes kompániájával a főszerepben. A fejlesztést a Bioware RPG-mániásai végezték, de így sem sikerült megmenteni a kék sünt a középszerűségtől.

adatlap
fejlesztő **bioware**
kiadó **sega**
platform **ds**
megjelenés **szept. 26.**
multiplayer **nincs**



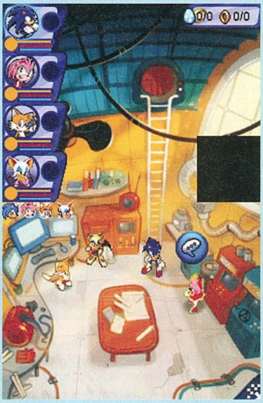
A japán játékpiac 2007 októberében történelmet írt – kijött egy újabb Sonic epizód. No persze ez elmúlt tíz év lassan már több mint száz darabot számláló Sonic kínálatát látva nem érdekes hír... Az viszont igen, hogy a japán közönség nem kért belőle, a Sega sikerét meghozó kabalafigura olyannyira érdektelenné vált keleten, hogy a Sonic Rush Adventure a premierkor alig több, mint ezer vásárlót tudott meggyőzni egy olyan országban, ahol még a legújabb Pokémon kártyákért is képesek egyesek napokat az utcán álldogálni. A Sonic-sorozat ugyan már régóta a saját sírja fölött táncol de a ceremónia előtt még lejt egy kűrt. Talán a legerősebbet, amit az elmúlt évtizedben produkált!

Totális stílusváltás ide, parádés pedigréjű új fejlesztő oda, új Sonic-epizódot (ugyanúgy, mint Mariót) készíteni banális történet nélkül lehetetlen: Sonic ezúttal vakációját tölténé,

A pedigrés fejlesztők ellenére sem sikerült Sonic régi dicsőségét visszahozni.

mikor érkezik a hír, hogy Knuckles eltűnt a káoszgyémántokkal egyetemben. Mit tesz ilyenkor egy jó hős? Természetesen összeszedi a sleppet és szokás szerint nekiindul a világ és ezúttal társa megmentésének, menet közben persze kétvállra fektetve a gonosztevőket.

De nem a megszokott módon! A Sonic Chronicles ugyanis egy nagy huszárvágással hátrahagyja a platformos száguldást és az egészet szerepjátékká cseréli, átadva a karmesteri pálcát a stílus koronázatlan királyaként trónoló Bioware-nek. A Bioware pedig alkot, ahhoz ért, csak épp nem ilyen keretek közé szorítva, a Sonic Chronicles ugyanis évekkel marad el mindentől, amit a stílus fejlődés címén felmutatott az utóbbi években. Első körben itt a harcrendszer, ami alapjában véve nem tér el a körökre osztott sémától, de az egészet meglocsolja egy kis Elite Beat Agentses ritmusjáték, ami az első egy-két órában talán még izgalmas és szórakoztató, de nagyon rövid időn belül kifullad. Monoton, semmit sem ad hozzá az élményhez és egyáltalán nem emeli ki a tömegből. Főleg úgy, hogy rövid idő után akár 15 percesre is elnyúlhat egy-egy küzdelem, mivel a nagy ritmusütögetésben sokszor sikerül melléütni mind a hősöknek, mind az ellenfeleknek. Ez meg egy DS-játéknál felettébb hátrányos dolog ugyebár...



Ennél meglepőbb, hogy a küzdelmek motivációja, a sztori sem egy mély alkotás. A Chronicles története botrányosan lassan gördül előre, ami annak fényében különösen fájó, hogy a missziók java része, körülbelül a 95 százaléka kimerül a „menj el a négy órával ezelőtti helyszínre és hozz el onnan egy agyagedényt" koncepcióban. Kellőképpen izgalmasnak hangzik? Az is, a Chronicles MMORPG-ket megszégyenítő sablonnal pakolja egymásra a hasonszőrű missziókat, a legkisebb mértékben sem mutatva fel kreativitást. Pedig lehetne variálni, a Sonic-univerzum igencsak bővelkedik karakterekben, a nagyon könnyed hangvétel miatt pedig szinte bármi belefér a pakliba. Ilyen a karakterfejlődés, az egyes szereplők eltérő tulajdonsággal bírnak, folyamatosan fejlődnek, újabb és újabb tárgyakat vehetnek fel – ám a közöttük létrejövő interakció borzalmasan gyatra, a Chronicles az elmúlt évek legrosszabb dialógusait produkálja iszonyatosan vontatott párbeszédekkel, gyatra stílussal és gyenge szókinccsel. Ráadásul a válaszlehetőségeknek a játékmenetet és a végkimenetelt befolyásoló hatása nincs.

Pedig a Chronicles nagyon szép, de a barkácsjátékokat idéző színvonalú és használhatóságú menürendszer és kezelői felület miatt minden másodperc kínkeserves szenvedés. Túlságosan monoton, túlságosan lineáris és túl sokszor ismétli magát ahhoz, hogy kiemelkedjen a stílusából, gyakorlatilag pontosan olyan, mint az elmúlt évek Sonic játékai: felesleges. ■

■ **Gyűrűk? Vannak. Rohanó sün? Az is. Idegesítő barátok? Naná – ez egy Sonic-játék**





576 értékelés

wifi

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

A Sonic Chronicles újítani akart, de menet közben mintha elveszett volna a kreativitás. Hiába a Bioware tehetsége, a Chronicles túlságosan sablonos, monoton és unalmas ahhoz, hogy rivaldafénybe kerüljön.

w **6.0**

KÉZIMUNKA **GYORSTESZTEK**

Lego Batman

FEJLESZTŐ **TRAVELLER'S TALES** KIADÓ **WARNER** PLATFORM **PSP**



A Traveller's Tales immáron ötödik alkalommal transzformál át egy népszerű franchise-t Legoba – nem is csoda, mivel nyeli a nép a cuccot, mint kacsa a nokedlit. Az újabb felvonás – a legújabb mozifilm sikerének hála –, Batman világát erőszakolja át. A recept nem változott. Továbbra is maradt egy harmadik szemszögű kalandjáték, ahol a főszerepben a folyamatos püffölés és a puzzle feladatok állnak, természetesen a megszokott kooperációs játékmenettel vegyítve. A PSP-s változatban 15 misszió áll rendelkezésünkre, amelyek mindegyike jóval hosszabb, mint a korábbi kalandokban látottak. Mindamellett növeli a játék tartamát, hogy Batman-Robin duó által teljesített missziók újrajátszhatóak, immáron a sötét oldalról is. Ki ne akarná Joker, Pingvin, Kétarc, vagy akár a Macskanő bőrébe bújva ellátni az ártatlanok baját? A PSP-s változat hozza azt, amit a nagygépes verziók (még látványban sem áll messze), leszámítva a többjátékos módot, ami azért érezhető érvágás. A játék könnyed kikapcsolódás mindenkinek, köszönhetően a remek hangulatnak és a humornak. ■

KENNY **7.0**

Playstation Network: Puzzle Pack

FEJLESZTŐ **SONY** KIADÓ **SONY** PLATFORM **PSP**



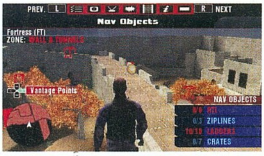


Azok a PSP tulajdonosok jól figyeljenek, akik vonzódnak az egyszerűbb logikai játékokhoz. A Sony most két lemezt jelentetett meg azok számára, akik eddig kimaradtak a letölthetős buliból, a kínálat ugyanis egytől egyig Playstation Store-os darabokból áll. A két kiadás a gondolkodós játékok kedvelőinek szánt Puzzle, illetve az akciósabb Power Pack. Mindkét pakk három-három játékot tartalmaz, ami első hallásra kicsit kevésnek tűnik. A Puzzle-n helyet foglal a két Go! logikai játék, és a Lemmings. A Lemmings az ősrégi alapötletre épülő kedves játék, ahol a kis zöldhajú lényeket terelgeted a kijárat fele, különféle speciális képességeket kamatoztatva. A két Go!-hoz hasonló logikai játékot pedig a neten is találni ezrével, épp ezért én komolyan nem venném fontolóra a beszerzését. ■

B(IXBITE) **4.0**

Playstation Network: Power Pack

FEJLESZTŐ **SONY** KIADÓ **SONY** PLATFORM **PSP**



A Power Pack tartalma kicsit furán lett összeválogatva, hiszen aki teszem azt a Flow-ra kíváncsi, az nem biztos hogy értékeli a Syphon Filter vad multiplayerét. Elsőként azonban lássuk a Beatset, ami egy egyszerű zeneszerkesztő és ritmusjáték, és őszintén szólva egy unaloműzőnél nem több, viszont bármilyen PSP-re rátöltött zenével működik. Nem szorongatja meg a Parappát, de ez is valami. A Syphon Filter Combat Ops egy multira kihegyezett kommandós játék, saját missziószerkesztővel, ennélfogva csak azok fogják értékelni, akiknek adott egy partnerük hozzá, vagy rendelkeznek netes kapcsolattal. A kínálat talán legértékesebb darabja a Flow, ami egy álomszerű utazás, egy portya az őslevesben, amelyben az evolúció útját végigkövetve egyre nagyobb „hal" válik belőled. Ha még nem láttad PS3-on, feltétlenül próbáld ki. ■

B(IXBITE) **5.0**

Castlevania

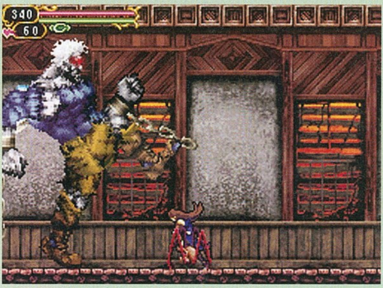
Order of Ecclesia

FEJLESZTŐ **KONAMI JAPAN**
KIADÓ **KONAMI** PLATFORM **DS**



A minőségi alapanyagok önmagukban is nyálfakasztó ízét egy-egy hozzáadott pikáns fűszer éppúgy javíthatja, ahogy tönkre is teheti – a Konami séfjei szerencsére szakértelemtől vezetett, biztos kézzel válogatnak a játékkonyhai polcról. A jelenlegi fogás ugyanaz a félig véres, félig ropogós steak, amit már több tucatnyi alkalommal tálaltak elénk, de a mostani szaft, a remekül megválasztott köret és az igényes tálalás üvöltve kért repetát eredményez.

Az Order of Ecclesia továbbra is pazar, gótikus Metroid, vagy mondjuk Probotector. Finomít, elvesz és hozzáad. A harcrendszer Glyph-szisztémára alapozó remixe remekül beválik; az ellenfelek legyőzése után megjelenő színes ikonok begyűjtésével bővíthető a közel százféle fegyvert tartalmazó arzenál, a két akciógombra pakolható kombó-rendszer ötlete pedig – a variációs lehetőségeknek köszönhetően – jól működik a gyakorlatban. A fegyverek közti egyensúlyt a használatuk limitálása biztosítja: minden támadás mana-pontokat szipkáz el, amik, bár gyorsan visszatöltődnek, de korlátot szabnak az indokolatlanul brutális kombózásnak. Nagyon helyesen – ez az esendő ember (jelen esetben az ifjú rémvadász hölgy, Shanoa) küzdelme, nem az Isteni Színjáték. Ez, ha korábban nem is, de legkésőbb a bossfightoknál világosan kiderül: embertelenül kemény, sokszori újrapróbálkozást igénylő harcokról beszélünk, mozgások, támadások memorizálását, okosan megválasztott fegyvereket, türelmet és precizitást igénylő összecsapások ezek. A sokszori nekiugrás azonban magabiztosságot eredményez – a siker egyszeri elérése elég ahhoz, hogy később ez a kihívás már csak ujjgyakorlatot jelentsen.



A Portrait of Ruint is fejlesztő csapat a fenti finomhangoláson kívül nem nagyon rázogatta a változtatások fáját. Megmaradt a stílusos, aprólékos pixelgrafika – a színvilág talán kicsit tompa és fakó, de véletlenül se keverjük össze a hangulatot a fantáziátlansággal, ez maradéktalanul az előbbi. A viharos, hullámzó tenger sötét tónusai, a ködös hegyvidék alagútrendszere, a csontvázbarlang sötét járatai és Wygol Village barátságos házai mind-mind telitalálatok. A hagyomány szentségét viszont felrúgja a jogos észrevétel, hogy míg régebben a hardverkorlátok miatt indokolt volt kevés darabkából építkezni, manapság ezt már konzervativizmusnak vagy lustaságnak nevezik. A korábbi részekből átvett grafikák pedig kettő-az-egyben élményt nyújtanak.

De ezt leszámítva nincs harag. A kezelés barátságos, a játékélmény a csont velejéig lerágott formula ellenére (vagy éppen azért) magával ragadó, kiforrott, és meglepően addiktív, a pályadesign pedig a változatos, okosan felépített helyszíneknek és a viszonylag csekély visszakóborlást igénylő kialakításnak köszönhetően elsőosztályú. Fanyalgásnak helye nincs – kifinomult játék ez a rajongóknak és újoncoknak, a célcsoport pedig nem tesz, nem tehet mást: el van ragadtatva. ■



Az Order of Ecclesia a korábbi részekhez hasonlóan „metroidvania"-élharcos. A hírnevet csorbítatlanul megőrizni: kihívás, aminek megfelel – már huszonkét éve, hogy ez a kísértet hazajár.

tyler **8.0**

Zubo

FEJLESZTŐ **EA** KIADÓ **BRIGHT LIGHT** PLATFORM **DS**
JÁTÉKOSOK SZÁMA **1-2** MEGJELENÉS **2008. OKT. 03.**

A dollármilliárdos Pokémon birodalom sikerét megirigylő és a közepesen sikeres Spectrobesszal diszkréten lemásoló Disney után ezúttal az Electronic Arts kér egy szeletet a gyűjthető lényekkel és fiatalkorúaknak szóló univerzummal operáló játékok tortájából. A Zubo alacsony fokozatra csavart szerepjáték, amely zeneközpontú, roppant egyedinek mondható világával akarja bevezetni az újoncokat a szerepjátékok varázslatos világába. Sikerrel?







Igen: a Zubo univerzum könnyen fogyasztható és nagyon barátságos. Főszereplői – nehéz kitalálni – a zubók, a mindenfajta kultúrából merítő apró kis lények akik jó videojátékszokás szerint épp a kihalás veszélyével küzdenek és te, a mindenható játékos egy másik univerzumból idecsöppenve kell, hogy lecsapd az ellenségeiket. A Zubóban ez anynyira nem nehéz, az erőteljesen lineáris történetben végi egyenesen előre mész, NPC-kkel beszélgetve és a lényeidet a csatamezőre terelve, ott meg harcolva. Nem kell statisztikákkal és felszerelésekkel küzdeni, a Zubo ugyanis a ritmusra épít: minden karakter háromszor-négyszer támadhat egy körben, a sebzés mértéke attól függ, hogy az ilyenkor megjelenő aurájukat a megfelelő pillanatban (a tested körvonalának elérésekor) érinted-e meg. Egyszerű, könnyen megtanulható, olyan, amilyennek lennie kell. Később persze kicsit elmélyül miközben újabb és újabb zubókkal bővíted a csapatod (összesen 55 különböző fajtával találkozhatsz), de sosem válik bonyolulttá vagy nehézzé. Ráadásul mindezt látványos formában élheted át, a színekben bővelkedő képregényes világ se nem egészen európai, se nem teljesen ázsiai stílusokat idéz, valahol a kettő között mozog. Mindezt teljes 3D-ben, szaggatás és bárminemű probléma nélkül.

Nagy probléma egyáltalán nincs is a Zubóval, könnyű és szép ráadásul kellőképpen tartalmas is ahhoz, hogy az ifjú nemzedék elszórakozzon vele, de ennél többet nem tud nyújtani. Talán nem is akar: kezdőlökésnek remek, de a Zubo-univerzumnak még van mit tanulnia, ha Pikachuék babérjaira akar törni. ■

■ **A játék tényleg gyerekes, aki komolyabb RPG-élményre vágyik, annak ott vannak a Pokémonok, vagy éppen Final Fantasyk**



A Zubo a lehető legkönnyedebb szerepjáték, amely totális linearitással, nagyon alacsony nehézségi fokozattal és végtelenül egyszerű történettel kívánja megszólítani a fiatalabb közönséget.

W **6.5**

KÉZIMUNKA GYORSTESZTEK

Spore Creatures

EA • MAXIS • DS



Nagygépes univerzumépítés kicsiben: a Spore Creatures az evolúció folyamatát mutatja be. A saját, teljesen egyedi lényedet létrehozva juthatsz el egyszerű életformából több lépcsőn keresztül egészen egy fejlett fajig. A robosztus szerkesztővel húsevőt, növényevőt vagy a kettő között lavírozó élőlényt létrehozva számtalan missziót teljesíthetsz. A tíz órás szavatosság ugyan nem túl hosszú, ám a tucatnyi felvehető tárgy, a teljesen egyedi fejlesztés és a temérdek minijáték miatt a Spore Creautes kifejezetten szórakoztató, ámbátor hosszútávon nem túl jól teljesítő kaland. Látványos, teljes egészében 3D-s grafika, végletekig egyszerűsített játékmenet és rajzfilmeket idéző stílus várja elsősorban a Sims és a hozzá hasonló termékek rajongóit, könnyed és egyszerűen áttekinthető tálalással. ■

W **6.0**

Lock's Quest

THQ • 5TH CELL • DS



Saját kaland rajzolása (Drawn to Life) után most saját erődítmény építhető: a Lock's Quest egy RPG-elemekkel meglocsolt vérbeli stratégiai játék, ahol két fázisban küzdhetsz az ellenséggel. Első körben fel kell húznod a megvédendő építményt, majd falakkal, ágyúkkal és csapdákkal kell körbevenned. Az elkészült mű hatékonyságát élesben leszel kénytelen tesztelni az akciófázisban. A nagyon egyszerű kezelőfelület miatt a Lock's Quest gyorsan elsajátítható, a folyamatosan adagolt újdonságok miatt az építkezés mindig újnak és izgalmasnak hat, a több hullámban özönlő ellenség pedig garantálja, hogy mindig résen legyél. A multiplayer móddal is megtámogatott Lock's Quest nem csak tartalmas, de szép is, mindenképp az őszi kínálat érdemleges darabja, amely még a Drawn to Life-nál is kreatívabb! ■

W **7.0**

Disgaea DS

NIS • NIPPON ICHI • DS



A SRPG-k stílusát évek óta uraló Disgaea most már DS-en is hódít: a Nippon Ichi sorozata gyakorlatilag változatlan formában költözik új platformra, ismételten a lehető legtartalmasabb taktikai szerepjátékot mutatva fel. A pár száz éves álmából frissiben szunnyadó gonosz bőrébe bújva továbbra is démonokat és egyéb varázslatos lényeket leszel kénytelen lekaszabolni a körökre osztott harcrendszerben. A nagyon egyszerűnek tűnő küzdelem mögött a létező legerősebb és legtartalmasabb rendszer áll, amely több száz órán át a képernyők elé láncol változatos küldetéseivel, parádés dialógusaival, remek karaktereivel és villámgyorsan az egekbe szökő kihívásával. A DS talán legtartalmasabb játéka kötelező vétel, pedig szépségversenyt biztos, hogy nem nyerne! ■

W **8.0**

Kirby Super Star Ultra

NINTENDO • HAL LABORATORY • DS

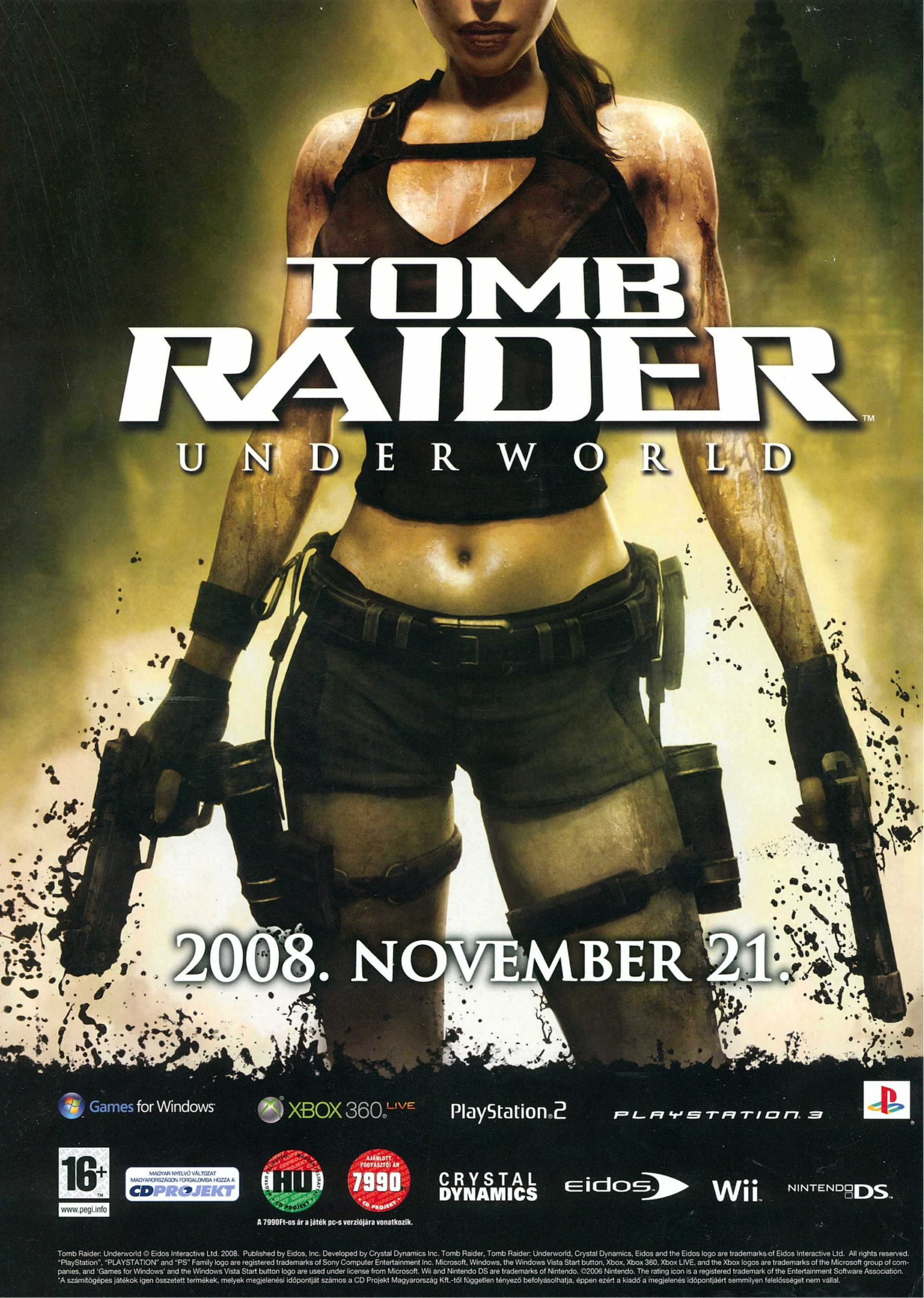


SNES-es eredetit követő, teljesen újragondolt remake: a Kirby Super Star Ultra a sokadik bejegyzés a franchise történetében DS-en és várhatóan nem is az utolsó. A rózsaszín lufilény klasszikus platformer olyan érdekességekkel megbolondítva, mint a kooperatív módozat, CG filmekkel megtámogatott és fejezetekre bontott minitörténetek (eltérő világokban), valamint érintőképernyős minijátékok. A Super Star Ultra rövid, de változatossága miatt szinte végtelen alkalommal újrajátszható, az eltelt évek alatt pedig mit sem veszített fényéből, még mindig piszkosul szép, nagyon szórakoztató és utánozhatatlanul bájos. A kifogástalan és kibővített átirat ritkaság: semmiképp sem olyan innovatív mint a Canvas Curse, de van annyira jó, hogy érdemes legyen időt és energiát szánni rá! ■

W **7.5**


HADBA VONULUNK
A KÖVETKEZŐ 576 KBYTE DECEMBER 16-ÁN JELENIK MEG


Niko Bellic
grand theft auto IV
Welcome to Liberty City
www.rockstargames.com/iv
18
Games for Windows LIVE
XBOX 360 LIVE
PLAYSTATION 3
PC DVD
006-2008 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, the Rockstar Games logo, the Rockstar North logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved. The content of this videogame is purely fictional, and is not intended to represent or depict any actual event, person, or entity. Any similarity between any depiction in this game and any actual event, person, or entity is purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage engaging in any conduct depicted in this videogame.


TOMB RAIDER
UNDERWORLD
2008. NOVEMBER 21.
Games for Windows
XBOX 360 LIVE
PlayStation 2
PLAYSTATION 3
16+
www.pegi.info
MAGYAR NYELVŰ VÁLTOZAT
MAGYARORSZÁGON FORGALOMBA HOZZA A
CDPROJEKT
HU
AJÁNLOTT FOGYASZTÓI ÁR
7990 Ft
A 7990Ft-os ár a játék pc-s verziójára vonatkozik.
CRYSTAL DYNAMICS
eidos
Wii
NINTENDO DS
Tomb Raider: Underworld © Eidos Interactive Ltd. 2008. Published by Eidos, Inc. Developed by Crystal Dynamics Inc. Tomb Raider, Tomb Raider: Underworld, Crystal Dynamics, Eidos and the Eidos logo are trademarks of Eidos Interactive Ltd. All rights reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. Wii and Nintendo DS are trademarks of Nintendo. ©2006 Nintendo. The rating icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association.
*A számítógépes játékok igen összetett termékek, melyek megjelenési időpontját számos a CD Projekt Magyarország Kft.-től független tényező befolyásolhatja, éppen ezért a kiadó a megjelenés időpontjáért semmilyen felelősséget nem vállal.